COPIA GRATUITA

NUMERO 6 - APRILE 2006 - WWW.GAMEPLAYER.IT

LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

In collaborazione con

Dragon Quest VIII
AKIRA TORIYAMA TORNA IN SCENA!

Speciale E3
LOS ANGELES IN FIERA

Ghost Recon 3
UBISOFT CI PORTA NEL FUTURO

X-Men
IL GIOCO UFFICIALE!

Recensioni: *Civilization - Tetris DS Tales of Phantasia - Call of Chtulhu Midnight Club 3 Dub Edition Remix Metal Gear 3: Subsistence - Naruto 4*

The Elder Scrolls IV

OBLIVION
BETHESDA FIRMA UN CAPOLAVORO!

In questo numero: *SNK Battle Coliseum - Net Gaming - God Of War 2 Age of Mythology -* **Anteprime:** *TimeShift - Silent Hill Ex - Warhammer*

Playstation 2 - Xbox - GameCube - PC - Gameboy - PSP - DS - N-Gage - Xbox 360

MULTIPLAYER
SINGLE PLAYER
INTERNET POINT
LAST PLANET LEAGUE
TORNEI NAZIONALI

1 ORA DI PROVA GRATIS

Non sei ancora un nostro utente?

Vieni a trovarci e presenta questa pagina!!
Potrai giocare gratuitamente per 1 ora.

GAME
La Prima Rivista Gratuita di Videogiochi
http://www.gameplayer.it
EMAIL: *redazione@gameplayer.it*

Autorizzazione Tribunale di Velletri
Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Paolo Locuratolo, Stefano Taglieri, Marco Renzi, Andrea Gagliardi, Marco Italiani, Francesco Verzola

HANNO COLLABORATO:
Mauro Marcheggiani, Eugenio Vitale, Federica Imbroglia, Roberto Vestri, Emanuele Bianchi, Alessandro Tubani, Matteo Guidi, Emanuele Montella

PER LA VOSTRA PUBBLICITA' CONTATTARE:
06 / 94.97.202 - 06 / 39.73.59.95
Agenti commerciali
Federica Imbroglia, Angelo Jacobelli, Susanna Scrivo, Elisa Tubani, Veronica Botti, Francesco Fonticoli, Rossella Giardina

EDIZIONI PLAYER S.r.l.
DIREZIONE E AMMINISTRAZIONE:
Via del Prato Fabio n. 17 / 19
00040 - Rocca di Papa (RM)
Tel. 06 / 94.94.012
http://www.edizioniplayer.it

REDAZIONE
Via della Fortezza n. 14
00040 - Rocca di Papa (RM)
Tel. 06 / 94.97.202

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA:
MOTO FLASH S.r.l.
Via Macerata n. 35 - 00176 Roma
Tel. 06 / 70.30.28.00

PROGETTO GRAFICO:
STUDIO FILIPPO D'OTTAVI
www.dottavifilippo.com

STAMPATO PRESSO:
Rotoeffe S.r.l. - Ariccia (RM)

SI RINGRAZIA:
Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision Italia (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Luca Guerretti, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Everyeye (Domenico Panebianco), Atomic Europe, Upper Deck (Massimo Nicora) e Hasbro Italia

editoriale

"You can do it. You have my support!"
(April O'Neil / The Turtles - NES 1987)

Quando abbiamo iniziato a lavorare al progetto di *GAME*, nel maggio 2005, avevamo pensato a una tiratura molto limitata e a una diffusione circoscritta alla città di Roma. Non pensavamo che questo esperimento avrebbe ricevuto un'accoglienza tanto entusiasta e una risposta di pubblico così energica.

Soprattutto non avevamo preventivato una distribuzione nazionale già a partire dal primo anno "*di vita*". Sono stati in molti a chiederci di oltrepassare i confini capitolini: una proposta che ci ha incoraggiato ma che avrebbe dovuto rimanere, almeno fino al prossimo autunno, una semplice idea per il futuro.

Invece, già a partire da questo numero, potrete trovare la rivista in **diverse città d'Italia**, grazie alla collaborazione con il bimestrale online ***The Player*** e il supporto della catena ***Last Planet***, che distribuirà ***GAME*** nei propri centri.

Non solo: ogni mese avrete l'occasione di leggere inserti della rivista *The Player* su queste pagine e conoscere l'interessante mondo del *net-gaming*: un campo che per molti è totalmente nuovo e che si rivela ricco di curiosità, iniziative e novità; sono molte, infatti, le iniziative dedicate a tornei e sfide online di rilievo europeo che meritano spazio e popolarità tra il pubblico.

Ma non è finita qui: anche il sito *www.vgenerations.it*, famosissimo tra i gamers che cercano in rete le ultime notizie su videogiochi e console, ha offerto la disponibilità a supportarci con speciali e servizi esclusivi: come quello che trovate nella recensione di ***Oblivion***, a pagina 25.

Ringraziamo quindi gli staff di *The Player*, *Last Planet* e *VGenerations*: un ringraziamento a cui si uniscono tutta la redazione e i nostri (grandi) collaboratori. E un ringraziamento particolare lo rivolgiamo a voi lettori che, con entusiasmo e passione, ci sommergete costantemente di *e-mail* e messaggi sul nostro forum: vi assicuriamo che si tratta della gratificazione migliore che si possa ricevere!

Per il prossimo futuro abbiamo già in mente alcune interessanti novità per migliorare il nostro (e vostro) mensile... ma ne parleremo più dettagliatamente nei prossimi mesi!

Cesare "Meteo" Arietti
cesarearietti@gameplayer.it

▲ Installazioni stupefacenti come questa sono all'ordine del giorno quando si parla di E3: si può dire che la fiera sia il Disney World del divertimento elettronico...

▲ "I giochi sono cose da bambini!". Verissimo, ma solo qui da noi: la maggior parte dei visitatori che raggiunge la fiera di Los Angeles in genere è over 30...

LA MOSTRA DI VIDEOGIOCHI PIU' GRANDE DEL PIANETA

E3 2006: LA FIERA MONDIALE

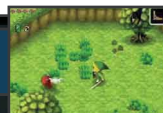
Come ogni anno arriva l'attesissimo ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO di Los Angeles. Storia e anticipazioni della manifestazione più importante del mondo dei videogames

Come ormai da tradizione sin dal lontano 1995, Maggio è il mese in cui si svolge l'*Electronic Entertainment Expo*, meglio conosciuta come E3, in quel di Los Angeles. Annoverata tra le più grandi e frequentate fiere annuali di videogiochi, l'E3 è meta di pellegrinaggio da tutto il mondo, alla scoperta delle novità provenienti dal mondo della tecnologia e del divertimento, tanto che gli annunci più importanti del settore sono rivelati proprio durante i tre giorni di manifestazione. Cosa aspettarci da questa edizione del 2006? Prima di tutto l'evento più atteso: la presentazione della ***Playstation 3*** da parte di ***Sony***, in cui verrà mostrata una versione completamente giocabile dell'attesa console. Verrà svelato il design definitivo del pad e conosceremo probabilmente anche prezzo e line-up iniziale. Segue la presentazione del ***Revolution*** di ***Nintendo***, che secondo indiscrezioni sarebbe in uscita a pochi mesi dall'annuncio, e la versione giocabile di ***Zelda: Twilight Princess*** per ***GameCube***. *Last but not least*, ***Microsoft*** presenterà la seconda ondata di giochi per ***Xbox 360***, sperando che tra questi appaia un certo (e atteso) ***Halo 3***, mentre è mistero attorno ai due titoli in preparazione negli studi ***Rare***: si vocifera, infatti, che sia in fase di sviluppo un nuovo episodio di ***Killer Instinct***. Dal punto di vista del software è promessa una valanga di titoli per ***DS*** e ***PSP***, l'apparizione del redivivo ***Alan Wake*** dagli sviluppatori di ***Max Payne***, il possibile annuncio di un nuovo ***GTA*** *next-gen* ed un'ambita versione giocabile di ***Unreal 2006*** e di ***Elveon***. Una nota curiosa: dopo gli incidenti negli stand ***Tecmo*** causati dalla presenza eccessiva di standiste poco vestite, quest'anno vige il severo divieto di mostrare "*materiale pubblicitario che richiami esplicitamente atteggiamenti provocanti*". Si chiude così la decennale tradizione di mostrare presentatrici (s)vestite da protagoniste di videogiochi e fumetti... ci auguriamo allora che il resto della fiera sia sufficiente a calamitare l'attenzione dei visitatori!

▲ UT 2007: abbiamo calcolato che un Commodore 64 impiegherebbe circa 3 milioni di minuti per caricarlo in memoria...

▲ Quello che vedete non è un filmato: l'Xbox 360 muove realmente un numero enorme di modelli 3D. Ok, ma per farli fuori tutti ci vorranno almeno due mesi...

In occasione del quindicennale del famoso puzzle Puyo Puyo, la SEGA ha offerto la possibilità di scaricare gratuitamente P. P. Fever per PC; un'ottima opportunità per chi non conosce il titolo!

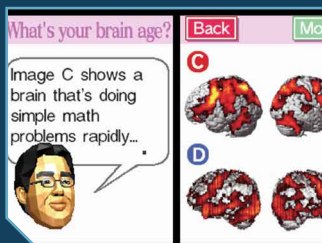
Al recente GDC 2006 è stato annunciato un nuovo capitolo di Zelda per Nintendo DS; si chiamerà The Legend of Zelda: Phantom Hourglass e avrà grafica 3d e stile cartoon come Wind Waker.

SNK ANNUNCIA IL SUO NUOVO CAPOLAVORO!

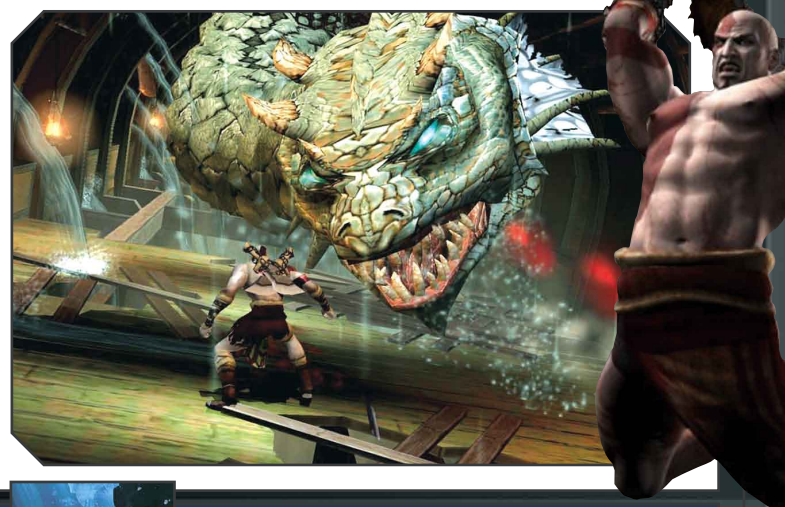
NEO GEO BATTLE COLISEUM

Direttamente dalla board da sala giochi denominata *Atomiswave* (*Guilty Gear X2*, *Hokuto no Ken*), arriva sui monoliti neri giapponesi la conversione del picchiaduro che per la prima volta racchiude le icone più famose della gloriosa Snk/Playmore.Tutti saranno chiamati a combattere stavolta e lo scettro di più forte sarà conteso, oltre che dai lottatori che ci accompagnano da parecchi anni a questa parte (***Kyo Kusanagi***, ***Robert Garcia***, ***Geese*** e ***Rock Howard***), anche da personaggi inediti come ***Marco***, dalla famosissima saga di ***Metal Slug***, o ***Cyber Woo*** uscito direttamente da ***King of The Monster***. La realizzazione grafica è stupefacente: ci troviamo davanti a un *Picchiaduro **2D*** completamente in alta risoluzione per gli sprites e con fondali ***3D*** animati da brivido. Qualche perplessità sul comparto sonoro che appare meno curato della controparte grafica, rendendo gli effetti dei colpi un po' scialbi, anche se le musiche si attestano su un buon livello di coinvolgimento. La rosa dei personaggi è ampia, siamo sui 40 e passa, e probabilmente sarà possibile accedere ai classici ***Secret Characters*** una volta completato. Dalle prime indiscrezioni, ***NGBC*** sembra un buon gioco basato su ***AtomisWave*** che però non si avvicina ai livelli degli ultimi ***Guilty Gear***. Resta un picchiaduro valido che mantiene il classico sapore dei precedenti episodi di ***KOF*** e dei suoi ***spin off***, portando una ventata d'aria fresca grazie alla grafica rinnovata e ai personaggi inediti (molto, molto divertenti!).Speriamo di poter metter mano a breve sulla versione nostrana di **Neo Geo Battle Coliseum**. *Power Wave*!

GIOCHI PER LA TERZA ETA'

BRAIN TRAINING

Ancora una volta ***Nintendo*** si aggiudica l'Oscar all'originalità e alla caparbietà e viene stavolta elogiata non soltanto per tali qualità, ma per aver dato vita ad un nuovo fenomeno videoludico: il ***Brain Training***. Si tratta di una collezione di sfiziosi giochi matematici e logici che, grazie ad una giocabilità semplice e immediata e all'ausilio del pennino, sembrano aver conquistato maggiormente il pubblico over 40. Il primo titolo in assoluto del nuovo genere è ***Otona*** (in realtà è solo una stretta abbreviazione del chilometrico nome originale) che propone come unico scopo quello di allenare la mente grazie a dei minigiochi di varia difficoltà e di vario genere. Ognuno di questi enigmi è studiato scientificamente per stimolare zone diverse del cervello che col passare degli anni vengono meno utilizzate (e che ancora molti non hanno mai usato). In Giappone questo genere di giochi sta letteralmente trionfando! Speriamo vivamente che tale successo sia ripetuto anche in occidente. Ne abbiamo tutti bisogno...

TORNA GOD OF WAR

E' stata finalmente ufficializzata l'uscita di *God of War 2*: *Divine Retribution*, l'attesissimo seguito del capolavoro *SCEA* del 2005. Dato il glorioso successo che ha riscosso il primo capitolo c'era da aspettarselo che il possente spartano ***Kratos*** avrebbe di nuovo calcato il palcoscenico videoludico e ancora sul monolite ***Sony***; sebbene infatti il gioco sia stato annunciato in un periodo in cui, salvo complicazioni, la ***Playstation 3*** comparirà negli scaffali, ***God of War 2*** sarà sviluppato per la nostra cara vecchia ***PS2***. Sono molti i rumor che girano in questi giorni: si vocifera di una veste grafica di gran lunga superiore alla precedente, di un nuovo sistema di combo e skill, e addirittura di funzionalità online, ma attendiamo fonti più certe a riguardo. *"Zeus vi sorveglia!"*

Activision si è dichiarata davvero entusiasta dell'originale controller del Revolution e sembra intenzionata a portare la serie di Call of Duty sulla "rivoluzionaria" console Nintendo.

Chicca per gli appassionati di Valkyrie Profile: il prossimo 22 Giugno in Giappone verrà venduto il secondo capitolo della serie insieme a un action figure, un anello e il soundtrack.

Il futuro del videogame: uno sport agonistico?

Michele "Devilmc" Esposito

Cos'è il ***Netgaming professionistico***? **Bella domanda! Il concetto alla base è molto semplice**, ma partiamo con calma, analizzando passo dopo passo i vari termini in modo da avere una conoscenza globale del fenomeno. Il ***Netgaming***, iniziato negli anni '90, sta ad indicare letteralmente il "*Giocare in Rete*". Stiamo parlando di *Videogames*, in assoluto l'espressione di gioco più moderna che possa esserci e, allo stesso tempo, la più veloce e interattiva. Col tempo i videogames sono andati oltre la sfera semantica tipica del "gioco", acquistando molto, molto più spessore: narrano storie, vite, avventure. Fanno sì che il videogiocatore si immedesimi in modo tale nei personaggi ricreati, che un videogame possa essere paragonato ai migliori romanzi.

Con la possibilità di essere connessi al ***World Wide Web***, e poter scambiare informazioni a livello puramente informatico con altre macchine, già dagli anni '90 questa possibilità ha suscitato grandi progetti nelle geniali e artistiche menti dei programmatori. Ecco che apparvero i primi videogame *multiplayer*, che permettevano di ampliare tale esperienza unendo il videogiocatore ad altri sparsi per il mondo, ognuno con il proprio *Alter Ego* elettronico. Una possibilità che ha permesso lo sviluppo di una tipologia di giochi a sé stanti, prettamente dedicati esclusivamente al gioco online: le avventure, le cosidette "*quests*", e le ricerche si affrontano in compagnia dei nostri amici, magari anche collegati con programmi di chat vocale, per poter collaborare più attivamente.

In un mondo videoludico in così rapida espansione, non poteva ovviamente mancare l'arrivo di un forte *business* a livello professionale, che da circa 8 anni si sta incentrando sulla creazione di videogame prettamente dedicati all'agonismo e alle sfide di livello "sportivo", e quindi alla creazione di eventi e, in alcuni casi, di vere e proprie leghe professionistiche, in cui vengono organizzati tornei in cui le parole d'ordine sono Sfida, Agonismo, Passione! Il videogame come sport professionistico moderno, o meglio ***E-Sport*** (cioè ***Electronic Sport***).

L'***E-Sport*** a livello professionistico richiede, anzi esige, particolari doti a livello mentale, capacità di pensare in termini di nanosecondi ed elaborazione di tattiche e strategie fulminee. A livello fisico richiede una completa osservazione delle dinamiche di gioco, nonché riflessi veloci per reagire; il ***Netgamer*** ha a sua disposizione un'infinità di comandi e combinazioni possibili, che deve conoscere e sfruttare, spingendo la tecnica e le abilità, più comunemente chiamate

Skill, a livelli sempre più elevati.

A livello professionistico quindi non si parla di comuni ragazzi che stando di fronte al ***PC*** per trascorrere un'oretta di svago. Si parla di veri e propri Professionisti che si allenano anche anni. E' per questo che da anni si sono formati grandi Team, finanziati da veri e propri sponsor. In quest'ottica si sono già formate personalità di spicco, grandi campioni che hanno stipendi da capogiro...

SplashDamage Multigaming Clan - BF2

Tag: sD*
Sito: www.splashdamage.it
Canale irc: #splashdamage.eu
IP server di gioco: 62.173.164.114:16567
Rooster: Jacopo "Mitico" Di Ferdinando, Alessandro "Alo" Scardecchia,Marco "JJLetho" Salvatori, Alessandro "Boiaz" Ciaffi, Matteo "M4rbin" Antonucci, Giovanni "Jimmo" Bonocore, Emanuele "mozZzerrr" Calvanese, Filippo "Pippo" Mazzieri,Francesco "Checco" Agostini, Massimo "PartyBoy" Serra, Giuseppe "eNaN" La Spada, Davide "Force&Honor" Buffoli, Adriano "Kr0ll0" Taravella.

Giochi supportati: ***BF2*** (***COD2***, ***CS:S***, ***UT2K4***, ***DOD***, ***Q4***)
Ladder: Clanbase BF2 Conquest 16, Infantry 16.

Ultimi risultati e ranking attuale: 35 Vittorie ufficiali, 6 sconfitte, dal 20/7/05. Best Rank in ClanBase.com conquest 16,32, infantry 2, 1° posto torneo italiano ESL.

Storia in breve del clan: La sezione di ***BF2*** è nata in concomitanza con l'uscita della demo del gioco a Maggio 2005, fondata da ***Alo*** e ***Mitico***. Dopo l'immediata iscrizione a ***Clanbase***, una serie di vittorie ha portato il clan ai vertici delle ladders durante l'estate. A Settembre c'è stato il reclutamento di diversi membri, provenienti dal clan dei ***Devils*** (***DvL***) e ***Nigthless Brigade*** (***nlb***) di ***BF Vietnam***. Il clan ha mantenuto per tutto l'inverno le prime posizioni nelle classifiche europee, oltre a portare a casa il titolo di campione d'italia al torneo di ***BF2*** organizzato dalla ***ESL***. Dopo un periodo di pausa (Dicembre-Gennaio), ed un parziale rinnovamento del rooster, il clan è tornato attivo.

Momenti da ricordare: uno dei momenti più belli è stata la vittoria contro i ***3V***, l'unico clan che precedentemente ci aveva battuto. La rivincita è finita a nostra favore, lasciando a zero il clan spagnolo. Un altro bel ricordo fu la vittoria contro il clan degli ***X6AMD***, preparata e poi sudata fino all'ultimo minuto. Ma nella storia degli ***sD**** di ***BF2*** rimarrà sempre la nostra prima clanwar giocata: contro il clan italiano degli ***Inf***, persa all'ultimo minuto 360 a 375 il 21 Luglio. Dopo quella disfatta, non abbiamo più perso una ***cw*** in Italia.

Progetti futuri: Giocheremo la ***ESL Spring Cup*** e poi la ***CB Spring Cup***. Nel frattempo continuiamo a sfidare clan nelle ladders di ***CB***. In futuro hosteremo il secondo torneo ***sD**** di ***BF2***.

LE NOSTRE INTERVISTE

LORENZO BARAGLI - PES 5

Abbiamo fatto quattro chiacchiere con **Lorenzo Baragli**, in arte ***m4n7|s***, leader della ladder italiana di ***Pes 5*** su ***ESL***.

Ciao Lorenzo, parlaci un po' di te.
Non c'è molto da dire, nella vita lavoro in una tabaccheria di mia proprietà. Accanto al gioco pratico anche uno sport non molto conosciuto, la ***Thay Boxe***.
Quanto tempo dedichi al computer?
Non molto, credo al massimo un'oretta al giorno. Dipende dagli impegni che ho; comunque in una settimana riesco a fare almeno dieci ore online.
Da quanto tempo giochi online?
Da molto tempo ormai. Iniziai con il primo ***Pro Evolution*** per ***Nintendo***, che se non ricordo male si chiamava ***ISS pro***. Ora gioco a ***Pes*** e a ***Css***. In quest'ultimo gioco faccio parte degli ***nXo***, mentre per ***Pes 5*** sono passato negli ***inferno*** per provare nuovi stimoli... solo il tempo potrà dirmi se ho fatto bene o meno.
Cosa si prova ad esser in testa alla ladder italiana?
Niente di particolare, mi ritengo un giocatore come molti, forse un po' più bravo, ma qui in Italia di giocatori in gamba se ne vedono moltissimi. Magari, il mio punto forte è che sfrutto meglio di loro le occasioni. Ad ogni modo sono orgoglioso di essere primo.
Altri tornei su cui sei impegnato ora?
Avevo fatto la ***EAS*** per passare nella ***ESL PRO SERIES*** e sono riuscito ad arrivare primo. Ora inizierà le sfide tra i migliori 10 per giocarsi il montepremi finale, che credo sia di 600 euro per il primo classificato.
Pensi di prendere parte agli ESWC?
Se riesco ad andarci ben vengano, però devo anche trovare uno sponsor personale e non è facile.
Quali Lan ricordi più volentieri?
Quelle toscane. Sono stato tre volte campione toscano, nel 2001, 2002 e 2004.. I tornei si sono svolti tramite negozi: il primo di ogni negozio partecipava alle finali.
Una partita in particolare da incorniciare?
Proprio nell'ambito dei tornei in Toscana, nel 2001, quando in semifinale perdevo all'80 e ho pareggiato in 5 minuti. Poi al 90' ho segnato il gol della vittoria: andai in finale e vinsi tutto. C'erano più di 200 persone ad assistere alla finale e tutti tifavano per me!

ENRICO STERLINI

Questa volta abbiamo incontrato ***Enrico "nembokid" Sterlini***, sedicenne genovese che sta mostrando a tutti il suo talento, nonostante la giovane età. Dall'alto della prima posizione nella ladder di ***CS*** ci racconta qualcosa della sua vita:

nembokid: ciao e grazie per l'intervista, ne sono onorato! Beh che dire: gioco a ***CS*** da 3-4 anni, vivo a Genova e sono al secondo anno di ***ITIS***.
Redazione: riguardo alla lega ***King of the Hill*** di ***ESL***, dove sei attualmente primo, spiegheresti a grandi linee di cosa si tratta?
nembokid: sì, sarebbe un ***Counter Strike Team Dathmatch*** dove i *respawn* sono *random* nella mappa; cambia il *Roundtime* che è settato a 5 e si ha un menù per scegliere le armi, che si possono comprare ad ogni *respawn*.
Redazione: riesci a dare il massimo in questa modalità o giocando in squadra, dove gli errori di un singolo possono rovinare l'operato di tutti?
nembokid: certamente trovo più entusiasmante giocare in squadra, dove il *teamplay* fa vincere il gruppo, gli errori si possono correggere e si crea anche un bell'affiatamento tra i player... però è molto divertente giocare in modalità **Death Match**.
Redazione: parlando della tua carriera come *gamer*, ci racconti in breve la tua storia e i momenti in cui sei riuscito a fare un passo avanti?
nembokid: ho iniziato a giocare con gli ***eda*** nel 2002 - 2003 e ho continuato finchè non ho conosciuto il team di ***CS***: dopo un po' di mix entrai nei ***play.it*** ed eccomi qua. Un passo avanti? L'entrata nei ***play.it***, i miglioramenti riscontrati in gioco e le vittorie nella **King of the Hill**.
Redazione: è da un po' di tempo che mancano eventi seri: ti mancano i lan e tornei? E la competizione professionale?
nembokid: quest'anno è un po' spento ma la sto vivendo bene; certamente mi mancano gli eventi ma soprattutto la competizione nei tornei!
Redazione: ritornando alla ladder di ***ESL***, quanti player di rilievo ci sono che possono darti fastidio?
nembokid: naturalmente quelli che sono entrati in finale sono tutti player "forti". Di rilievo, credo che ***dejan*** sia quello che mi abbia infastidito maggiormente.
Redazione: grazie per l'intervista e ti auguro un grande in bocca al lupo per il ***World Cyber Games 2006***!
nembokid: Crepi... speriamo bene!

Age of Mythology – The Boardgame

Quando creature mitologiche, guerrieri con ascia, *Opliti*, *Ulfsark* ed eroi mescolano le proprie vite per un ideale comune, nasce Age of Mythology. Dopo l'incredibile successo riscosso dalla versione per *PC*, realizzata da ***Microsoft Games*** in associazione con la ***Ensemble Studios***, la ***Eagle Games*** ha deciso di portare il titolo anche su tavolo. Il sistema di gioco differisce da quello per ***PC*** ma non per questo risulta meno divertente. ***Age of Mythology*** puo essere giocato alleandosi con altri giocatori oppure individualmente: in 4 si puo decidere se combattere 2 vs 2 o tutti contro tutti. Il sistema di gioco risulta molto semplice e lineare ma presenta anche qualche pecca: innanzitutto l'assenza di una traduzione italiana e, purtroppo, il fatto che la fortuna ai dadi conta più della strategia. Dopo aver scelto in modo casuale il popolo con cui combatterà (Greci, Egizi e Nordici), ogni giocatore avrà a disposizione 6 unità mortali (2 di cavalleria, 2 di fanteria e 2 di arcieri), 4 cubi risorse per ogni tipo di rifornimento (cibo, legname, oro e favore), 6 tiles che forniscono risorse aggiuntive, un mazzo di carte "***Battle***" che identifica le unità e i rispettivi bonus in battaglia, un mazzo di carte azione ***Permanent*** e uno ***Random***. Ogni turno è composto da tre azioni, durante il quale ogni giocatore dispone i "*Cubi Vittoria*" su una delle 4 "*Victory Card*" (***Won the last battle***, ***Largest army***, ***Most buildings*** e ***Wonder***); dopo aver pescato le carte dai propri mazzi, partendo dal giocatore di turno, ognuno utilizza una delle carte azione che ha in mano (***Recruit***, per reclutare unità, ***Explore***, per esplorare il terreno alla ricerca di risorse, ***Build***, per costruire edifici, ***Gather***, per raccogliere le risorse dai propri tiles, ***Next age***, per avanzare di epoca e per reclutare unità piu potenti, ***Trade***, per scambiare le proprie risorse con delle altre e infine ***Attack***, per attaccare). Quando si attacca un avversario ogni giocatore sceglie in segreto quali unità portare in battaglia, per poi rivelare a tutti le unità presenti: vince lo scontro chi fa piu successi ai dadi. Giunti alla quarta epoca è possibile costruire una ***Meraviglia***; quando viene costruita la ***Meraviglia*** il gioco termina e il giocatore che è in possesso di essa prende tutti i cubi vittoria presenti sulla carta ***Wonder***: chi, al termine del gioco, è in possesso del maggior numero di cubi vittoria vince la partita. Tra le mummie dei faraoni, tra minotari e giganti del gelo vincerà chi riuscirà a mettere i bastoni tra le ruote al proprio avversario affinchè la sua civiltà non raggiunga mai lo splendore. Nel deserto del Sahara, tra le pianure fertili della Grecia e sulle alte e ostili vette dove risiede il popolo nordico, spetta a te portare scompiglio e guerra affinchè la pace regni sempre e solo tra gli abitanti del tuo popolo.

A cura di Alessandro Tubani

Dungeons & Dragons

Con l'avvento della trasposizione OnLine , come non parlare del mitico Dungeons & Dragons? Questo gioco nasce nel 1974 e, a più di trent'anni dalla sua comparsa, vanta ancora delle vendite mostruose: si stimano circa 20 milioni di giocatori nel mondo. Un vero e proprio fenomeno di massa... ma che cos'è esattamente ***D&D***? Dire un gioco di ruolo forse è riduttivo perchè è "IL" gioco di ruolo. Fondamentalmente per iniziare serve poco: tre manuali (attualmente giunti alla versione 3.5), fogli di carta con matite, i dadi e la propria fantasia. Una persona interpreta il ***DM*** (***Dungeon Master***), gli altri prenderanno le vesti dei ***PG*** (Personaggi Giocanti) e notate che non esiste un numero massimo. Per il proprio alter-ego avremo a disposizione molte razze; alcune sono quelle classiche: umani, elfi, nani, halfling... altre appaiono più insolite, come i mezzelfi, gli gnomi, i mezzorchi; per ciascuna di esse esistono altrettante classi (chierico, guerriero, mago, ladro, paladino...) che potranno anche essere combinate tra loro per aumentare le possibilità a propria disposizione. Il funzionamento è semplice: il ***DM*** racconta la storia, il contesto e gli eventi che accadono intorno ai ***PG***, mentre quest'ultimi decidono come agire; in un certo senso, il ***DM*** è cantastorie e arbitro allo stesso momento: stabilisce cosa si possa fare oppure no e, proprio per questo, la sua conoscenza del regolamento diventa fondamentale. Un aspetto molto interessante di ***D&D*** è la possibilità di giocare con le miniature: la ***Wizards of The Coast*** a questo proposito ci mette a disposizione una vasta gamma di modelli già dipinti e decisamente ben fatti. Dal sito ufficiale è poi possibile scaricare gratuitamente tabelloni di gioco e inoltre è presente una sezione dedicata agli elementi 3D, da montare per creare ambientazioni spettacolari. ***D&D*** non smette mai di stupirci con le sue mille incarnazioni... come si dice: a volte le cose piu' geniali sono le piu' semplici!

Emanuele "Exodus" Bianchi

Tetsuya Nomura ha recentemente annunciato che un nuovo episodio di Kingdom Hearts è attualmente in fase di sviluppo; nuove info verranno dichiarate all'imminente E3 e al TGS.

Dopo Banjoo Kazooie, Rare annuncia una collaborazione con la Namco per realizzare il cross-over Banjoo & Kazuya! L'orsetto e il karateka uniti per la prima volta in un... Pesce d'Aprile!

Classici scontri in stile X-Men: azione frenetica e tonnellate di avversari da affrontare... Certo che però una spuntatina alle unghie ogni tanto non sarebbe malaccio, eh Wolverine? ▼

X-MEN: IL GIOCO UFFICIALE

NON ESISTE PIU' IL CODICE GENETICO DI UNA VOLTA

Z - Axis

PUBLISHER: ACTIVISION
GENERE: AZIONE
GIOCATORI: 1
USCITA: 5 / 06
INFO
MULTI

I mutanti sono tornati! Seguendo la trama del film in uscita prossimamente, *Xmen: The Official Movie Game* prende posto qualche settimana dopo gli eventi al *Lago Alkalai* del secondo film: i giocatori avranno la possibilità di controllare ***Wolverine***, ***Nightcrawler*** e ***Iceman*** nelle pericolose missioni tese a salvare il mondo, in questo nuovo *action game* multipiattaforma creato da ***Z-Axis*** e distribuito da ***Activision***. Ma qual è il motivo dell'inclusione di soli 3 personaggi? Gli sviluppatori hanno dichiarato che, grazie alle caratteristiche opposte del trio, si sono potuti concentrare su differenti esperienze di gioco e quindi su un gameplay più vario, che cambierà drasticamente a seconda del supereroe utilizzato. Durante le 28 missioni e relativi stage extra, sarà possibile distruggere e affettare tutto ciò che vi si para davanti assieme a ***Wolverine***, sorvolare i nemici o eliminarli a distanza grazie ai poteri glaciali di ***Iceman*** e picchiare i malcapitati teletrasportandosi da una parte all'altra con ***Nightcrawler***. Il gioco non avrà modalità multigiocatore: gli sviluppatori infatti desiderano concentrarsi sulla campagna in singolo. ***Xmen*** risulta molto promettente in tutti gli aspetti, compreso quello grafico: se dettagli sulla versione ***Xbox 360*** sono scarsi, quelli per ***PS2*** ed ***Xbox*** mostrano risultati molto buoni; le versioni ***GameCube*** e ***PC*** sono in sviluppo invece presso gli studi ***Hypnos***, e non sono curate direttamente da ***Z-Axis*** (incrociamo quindi le dita per la conversione!). Per saperne di più sul titolo ora non dobbiamo fare altro che attendere una nuova versione giocabile che sarà disponibile durante l'***E3***. Nell'attesa non alteratevi... e restate umani come siete!

▲ Ognuno si arrangia come può contro i continui rincari della corrente...

▲ Danza classica? Spiegatemi un po' lo stile di questo salto che proprio non lo capisco...

▲ Oh no, non abbassarti ora, nemico! O Nightcrawler continuerà a ruotare fino a due livelli più avanti!

ROGUE GALAXY

▲ Bella moto, non c'è che dire. Ma perché mai avrà attaccato una scala sul retro? Ed è certo che alla prima curva dovremo usare una magia di resurrezione per la fanciulla...

Tempi floridi per i GDR e di conseguenza tempi d'oro per gli appassionati di questo genere. Alla lista già colma d'appuntamenti da rispettare con il proprio negoziante (***Final Fantasy XII***, ***Kingdome Hearts II***) si aggiunge perentoriamente il titolo in sviluppo negli uffici della ***Level 5***, ossia: ***Rogue Galaxy***. Gli ideatori del discusso e criticato ***Dark Cloud*** e dell'apprezzatissimo ***Dark Chronicle***, stanno terminando il loro terzo lavoro accompagnati da critiche sempre più favorevoli. In effetti, la demo visionata ci ha lasciati stupiti e con la consapevolezza di essere al cospetto di un titolo che ha tutte le carte in regola per assicurarsi un posto nell'olimpo dei ***GDR*** più belli degli ultimi anni. A farci ben sperare è la profondità della trama, accompagnata da un comparto audio-visivo di grande spessore, battaglie in tempo reale, scenari vasti e molto diversificati e un character design molto curato. ***Jester Rouge*** è il protagonista dell'avventura e sarà a capo di un party composto da altri due personaggi controllati dalla ***Cpu*** o da nostre disposizioni, che impartiremo tramite una comoda e funzionale interfaccia. Le battaglie saranno scrupolosamente in tempo reale, senza alcuna interruzione di gioco ad influenzare l'evolversi dell'avventura. L'unica perplessità che ci riserviamo riguarda la sua durata concreta: essendo questa una demo non possiamo avere prove sulla sua durata effettiva. Confidando che anche questo lato risulti adeguato alla grandezza del titolo, ne aspettiamo frementi l'uscita, che in Europa dovrebbe avvenire nel mese di Giugno... salvo inattesi ritardi!

Level - 5

PUBLISHER: SONY
GENERE: AZIONE
GIOCATORI: 1
USCITA: 9 / 06

PS2

INFO

TIMESHIFT

TS permette di andare avanti e indietro nel tempo: se iniziate a giocarci alle 5 potete smettere anche un paio d'ore prima! ▼

▲ "Ecco la fine che fa chi mette piede in camera mia senza permesso!". I due poverini passeranno a miglior vita crivellati o a causa del mal di mare?

Non avete mai sognato di essere un uomo dotato di geni modificati, in grado di regolare il flusso del tempo e gestire ogni tipo di armamentario? La *Saber Interactive* ha deciso di regalarci questa gioia con un nuovo sparatutto in soggettiva, pronto a salpare per il mercato *next-gen*. Vestiremo i panni di un soldato dai poteri prodigiosi al servizio dell'esercito. Il nostro compito, però, non potrà essere paragonato ai semplici militari, visti le nostre *super-abilità*... e sarà grazie a tali poteri che l'esercito ci selezionerà per compiere un'impresa fuori dal comune: viaggiare a ritroso nel tempo. Saremo incaricati di compiere la prima missione nel lontano 1911... qualche anno prima della guerra mondiale. Ma al ritorno ritroveremo la nostra società completamente stravolta, in mano ad un dittatore che sta dominando l'intero globo... La grande rivoluzione sta nel poter controllare il tempo, caratteristica che ha reso celebri ***Matrix*** e ***Max Payne***, e che verrà ulteriormente approfondita. Speriamo che il gioco si riveli all'altezza delle premesse: alla prossima per gli aggiornamenti!

Saber Interactive

PUBLISHER: ATARI
GENERE: FPS
GIOCATORI: 1-16
USCITA: 5 / 06

INFO

Notate come le ambientazioni creano suspance e terrore: chiunque avrebbe paura se dovesse salire tutte quelle scale, uff! ▼

SILENT HILL EX

▲ Un fumetto interattivo? Silent Hill Ex promette di rivoluzionare l'intera serie...

Ragazzi miei ci siamo: *Konami* annuncia l'uscita di *Silent Hill Experience* per *PSP*, offrendoci di fatto un bis niente male, il ricordo di un gioco che ha sempre conteso il titolo di miglior survival horror a ***Resident Evil***, insieme all' idea veramente innovativa di offrire una nuova esperienza multimediale sotto forma di ***fumetto digitale interattivo***. La casa produttrice da anni delizia i palati videoludici con chicche che hanno tracciato la storia di diverse console e non vedo perché debba deluderci proprio ora che, varcando il significato di videogioco come lo intendiamo noi, offre spunti davvero originali: la possibilità di animare le transizioni, ascoltare le immense musiche dei quattro episodi precedenti, visionare i video e i contenuti extra, sono solo alcune delle sorprese che vi toglieranno il sonno... Proseguendo con la visione dell'***UMD*** ecco che salta fuori la fantastica anticipazione della prossima pellicola cinematografica di ***Silent Hill***, con tanto di intervista al regista ***Christophe Gans***... Inoltre è stata implementata la serie ***Dying Inside***, adattata per il formato ***PSP***. Non vi sentite già catapultati in ***SH***? No? Provate ad alzare la tapparella e ve ne accorgerete.

Konami

PUBLISHER: KONAMI
GENERE: VIDEO
GIOCATORI: 1
USCITA: N / A

WARHAMMER MARK OF CHAOS

▲ Mentre un chilometro più avanti si stanno scannando, né più né meno, questi due soldati si godono un languido tramonto...

Con il grande successo che ha avuto *Warhammer 40.000: Dawn Of War*, ci saremmo dovuti aspettare un altro titolo che avrebbe seguito le orme segnate da questo strategico… e così è stato. La *software house* che si è accaparrata i diritti per sviluppare questo nuovo ***RTS*** è stata la ***Namco***, promettendoci battaglie sanguinarie. Per chi non conoscesse il mondo di ***Warhammer***, deve immaginarsi lande deserte in cui si scontrano varie razze, con una grande quantità di magia. Il titolo ci permetterà di ingaggiare degli scontri epici, un po' come ***Rome: Total War***, con l'aggiunta di mostri e stregonerie di ogni genere. Le razze che si scontreranno senza esclusione di colpi saranno quattro: gli ***Imperiali***, l'ultimo esercito del genere umano, il ***Caos***, formato da umani che hanno rinnegato il loro dio, gli ***Elfi***, compagni degli ***Imperiali*** nella loro battaglia contro il ***Caos***, e gli ***Skavins***, semplicemente dei ratti troppo cresciuti che cercheranno di interferire nella vostra lotta di sopravvivenza. L'ambientazione di ***Warhammer*** promette veramente bene, quindi non possiamo fare altro che attendere nuove e corpose notizie dall'***E3*** di maggio...

Black Hole

PUBLISHER: NAMCO
GENERE: RTS
GIOCATORI: N / A
USCITA: FINE 06

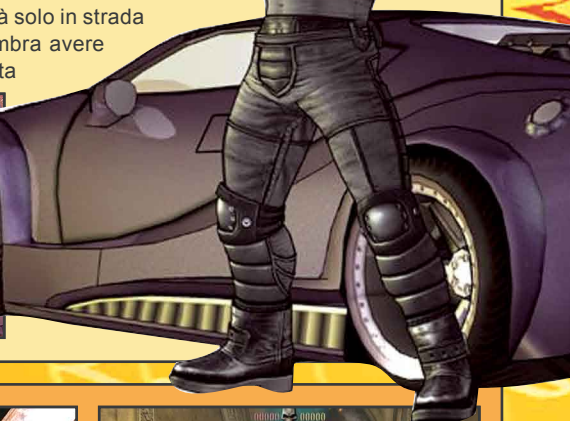
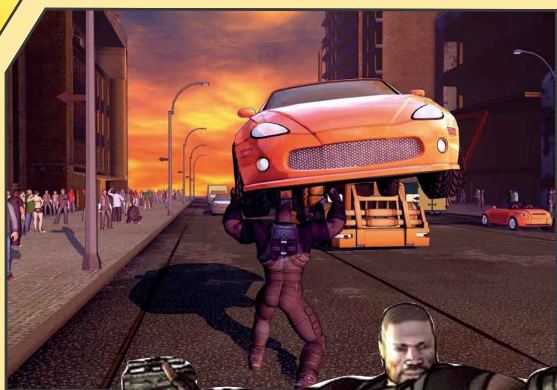
CRACKDOWN

TUTTI A SCUOLA DI DISTRUZIONE

Fino ad ora si poteva affermare tranquillamente che *Grand Theft Auto*, capolavoro di casa *Rockstar*, non aveva praticamente concorrenza diretta nel genere. *Real Time Worlds* è la software house che cambierà questa situazione grazie a ***Crackdown***, che promette non solo di eguagliare il titolo da cui prende ispirazione ma di surclassarlo rinnovando il genere. La principale novità è che ogni organizzazione criminale gestisce un proprio traffico specializzato, come vendere armi o fornire auto da corsa; l'eliminazione dell'organizzazione che detiene questo commercio si rifletterà negli armamenti degli altri criminali, meno potenti e sofisticati, o nei veicoli a disposizione, molto più lenti, variando continuamente l'esperienza di gioco. A detta degli sviluppatori, i controlli saranno facili ed intuitivi, mentre il sistema di shooting permetterà di mirare manualmente avversari umani, come anche veicoli, in punti sensibili. L'avventura non si svolgerà solo in strada ma saranno esplorabili un gran numero di edifici. ***Crackdown*** sembra avere tutte le caratteristiche per sbalordirci: attendiamo l'uscita prevista per l'estate 2006, sperando che… ***Tommy Vercetti*** non se la prenda!

Real Time Worlds

PUBLISHER: MICROSOFT
GENERE: AZIONE
GIOCATORI: 1 - 2
USCITA: FINE 06

INFO

PAINKILLER

ARRIVA HELL WARS

Pensavate di esservi guadagnati il *Paradiso*? Credevate davvero che fuggire dal *Regno degli Inferi* fosse un gioco da ragazzi? Per tutti i possessori di ***Xbox*** il viaggio continua e ***Daniel Garner*** è lieto di riaccompagnarvi nell'oscuro aldilà (armato fino ai denti ovviamente), a fare una visitina di piacere ai malcapitati demoni di turno che ***Dreamcatcher Interactive*** e ***People Can Fly*** ci hanno messo di nuovo a disposizione. ***Painkiller: Hell War**s* è una ricca conversione da ***PC*** del famoso ***Painkiller***, il sanguinolento ***Fps*** uscito circa due anni fa, in arrivo imminente e in esclusiva per il giocattolino verde di ***Bill Gates***. L'originale trama è rimasta invariata e ripropone la storia dello sfortunato fotoreporter ***Daniel Garner*** che, rimasto ucciso insieme alla moglie in un'incidente d'auto, si ritrova negli ***Inferi*** con la sola missione di raggiungere il ***Regno dei Cieli*** e riabbracciare la sua anima gemella. Per farlo avrà bisogno di tanta fede e devozione? Forse… ma una buona dose di piombo non guasta mai, ed ecco che un ricco arsenale a base di lanciapaletti, fucili a 4 canne e lame rotanti sarà pronto a far fuoco. Orde di orripilanti creature demoniache spunteranno da tutte le parti in ogni sessione di gioco costringendo ***Daniel*** a distruggere tutto ciò che si muove e che cadrà sotto i suoi colpi in maniera realistica; Il motore ***Havok 2.0*** è stato perfezionato proprio in previsione di questo gioco. Dalle demo e dai filmati sembra proprio che questo nuovo titolo sia una validissima e fedelissima conversione; attendiamo nuove conferme sperando che il gioco riesca a regalare le stesse (infernali) emozioni anche su console... la redenzione è vicina!

People Can Fly

PUBLISHER: DREAMCATCHER
GENERE: FPS
GIOCATORI: 1-16
USCITA: 5 / 06

INFO

Recensioni

Le novità di questo numero! >>

▼ Metal Gear 3: ma dove si sono mai viste ragazze così in un campo di battaglia?

▼ Midnight Club 3: accendete Xbox e PS2, tornano le devastanti corse notturne...

▼ ...e se vi siete stufati dei bolidi, cancellateli con Ghost Recon 3!

Ed ecco a voi il gioco del mese:

Se tifate Enix, preparatevi alla Prova del Drago: arriva l'ottavo capitolo!

I giochi:

Le rubriche

Aprile dolce dormire: e viste le espressioni assonnate di certi personaggi in Oblivion, il titolo Bethesda non poteva che meritarsi il primo posto. Metal Gear 3 si infiltra alla seconda posizione, inviando in avanscoperta Snake e due nuove fanciulle: complimenti Konami, anche se una modella con gli occhiali da sole in guerra è credibile quanto Super Mario al Festival di Sanremo. E al terzo posto troviamo il mangosissimo (nel senso di manga) Dragon Quest VIII, dedicato a tutti coloro che sono cresciuti mangiando pane e punti esperienza: chissà che buono, gnam!

Top Ten - La classifica del Mese

1 Oblivion Bethesda - Xbox 360	6 PES 5 Konami - Xbox
2 MGS3: Subsistence Konami - PS2	7 Call of Cthulhu Headfirst - PC
3 Dragon Quest VIII Square Enix - PS2	8 Dead or Alive 4 Team Ninja - Xbox 360
4 G.R.A.W. Ubisoft - Xbox 360	9 Project Gotham R 3 MS - Xbox 360
5 Shadow of the Col. SCEI - PS2	10 Full Auto Pseduo - Xbox 360

Ecco i migliori giochi di Aprile 2006!

DRAGON QUEST VIII

LA GRANDE ODISSEA DEL RE MALEDETTO!

Sta finalmente per giungere in Europa, il tanto atteso e decantato RPG, che in Giappone, anche al cospetto di *Final Fantasy*, detiene lo scettro di saga più amata e apprezzata dal pubblico nipponico. Oggi, l'arrivo di *Dragon Quest VIII* nel nostro continente, può essere tranquillamente paragonato all'allora tanto eclatante e sconvolgente comparsa di ***Cloud*** & *Company* (***FF7***), in grado di far arrivare alla massa un genere fino a quel momento considerato solo d'èlite. Se la saga principe dell'ex ***Squaresoft*** può essere considerata precursore di un genere da noi fin troppo snobbato, quella di ***Dragon Quest*** può rappresentare l'avvenuta maturità che il nostro pubblico ha saputo conquistarsi al cospetto di giochi di stampo fortemente Orientale. Dietro questa produzione ***Square-Enix*** troviamo le menti e la magia dei ragazzi gia responsabili di titoli come ***Dark Cloud***, ***Dark Chronicle*** e del prossimo ***Rogue Galaxy***, ossia: i ***Level 5***. Quest'ultimi sorretti e guidati dal genio creativo di ***Akira Toriyama*** (creatore di successi come ***Dragon Ball***, ***Arale*** e molti altri personaggi appartenenti al mondo dei manga e cartoon giapponesi), sono stati abili nel creare un mondo fortemente influenzato dal tratto tipico dell'ideatore di ***Goku***, grazie anche all'uso del ***Cel-Shading***.

IL SORTILEGIO DELLO SCETTRO

La storia ci catapulta all'interno di un reame dove viene custodito gelosamente uno scettro proibito; il prezioso manufatto viene depredato dal malefico giullare *Dhoulmagus*, con il rischio di portare caos e distruzione all'interno del tranquillo regno di ***Re Trode***. Il perfido menestrello non perde tempo e grazie ai poteri dello scettro magico, congela tutte le terre del reame, trasforma in rovi tutti i sudditi e, per di più, lancia un maleficio ai danni del ***Re*** e della ***Principessa***, tramutandoli in bestie. Tuttavia, una persona è scampata indenne alla maledizione, una giovane guardia reale, che d'ora in avanti tenterà, grazie anche all'aiuto del ***Re***, di riportare la pace e la serenità nel regno divenuto maledetto. Naturalmente nel corso del nostro peregrinare faranno la comparsa altri personaggi che

Caratteristiche: supporta 16:9, Dual Shock, Surround, Memory Card

▲ Ecco Yangus durante un attacco fisico! Che avrà da ridere tanto l'albero sullo sfondo, poi, resta un mistero...

▲ I nemici ormai non sanno proprio più che fare: praticamente hanno perso la testa!

si andranno ad aggiungere al party. Ognuno di loro, come tradizione classica vuole, eccelle in ambiti diversi; troveremo dunque un cavaliere *Templare*, egregio spadaccino e abile curatore (***Angelo***), una potentissima e abilissima maga (***Jessica***), e un buzzurro quanto potente guerriero, abile negli scontri corpo a corpo (***Yangus***). Le battaglie saranno gestite a turni (quindi non in tempo reale) e i quattro personaggi principali saranno tutti impiegabili contemporaneamente in battaglia. I punti ***EXP*** vinti durante gli scontri, saranno spartibili a nostro piacimento nei diversi slot dedicati all'incremento delle potenzialità delle armi e del talento; quest'ultimo cambierà logicamente per ogni personaggio e per ciascuno di essi ci sarà riservata un'utile specialità. L'***IA*** dei nemici è sicuramente uno dei punti forti del gioco: le battaglie (anche le meno impegnative) richiederanno sempre un'attenzione particolare e l'elemento strategia dovrà essere tenuto in alta considerazione.

I PREPARATIVI PER LA PARTENZA...

Altro punto forte di questa produzione Square-Enix è sicuramente rappresentato dall'enorme tasso tecnico che il titolo esprime, sia per quanto riguarda il lato visivo, sia per quello sonoro. Muoversi nel mondo di ***DQ***, sarà un'esperienza unica, fatta di emozioni emanate da tinte amalgamate alla perfezione, unite da un'ottima fluidità di fondo, un *character design* mai banale e molto spesso divertente e originale, il tutto accompagnato da una splendida e ammaliante colonna sonora, diretta dal bravissimo ***Koichi Sugiyama***. Il titolo inoltre garantisce una longevità che si aggira, comprese le *sub-quest*, intorno alle 100 ore di gioco (e non dimentichiamo che la mappa è stata incredibilmente riprodotta in scala 1:1... per viaggiare come nella realtà! NdMeteo). Ci sarebbero molte altre chicche da svelare riguardo ***DQ***, ma sarebbero necessarie almeno il doppio delle pagine a disposizione… non mi resta altro da fare, quindi, che consigliare a tutti, appassionati di questo genere e non, di aggiungere tra le fila dei vostri titoli per ***PS2*** questo capolavoro, che sprizza talento, semplicità e carisma. In una sola parola: *Divino*!

>>> Simone "Cloud" Giorgi

Level - 5

PUBLISHER: SQUARE ENIX
GENERE: RPG
GIOCATORI: 1
ONLINE: NO

INFO

GRAFICA	Ambienti sterminati e ottimo character design	93
SONORO	La composizione di Koichi Sugiyama è sublime	96
GIOCABILITA'	Pochi menù da scartabellare, semplice e di vecchia scuola	90
LONGEVITA'	Tante ma tante ore di gioco, numerose quest e sotto-quest	94

+ Tratto grafico di Akira Toriyama
+ E' stato tradotto in italiano!

- Manca il selettore a 60hz...

>>> GLOBALE 94
Kamehame... ops ho sbagliato!

SITO UFFICIALE >>> *www.callofcthulhu.com* DISPONIBILE ANCHE PER >>> Xbox

PC

▲ Mentre voi sparate ai nemici, loro guardano beatamente il cielo: che c'è di bello, una stella cometa?

▲ Questo simpatico omaccione sta per consumare un lauto pasto... ma la pulizia dei denti ogni tanto?

▲ Ora ci penserete due volte a usare sempre concimi chimici per la vostra piantina da soggiorno...

DARK CORNERS OF THE EARTH
CALL OF CTHULHU

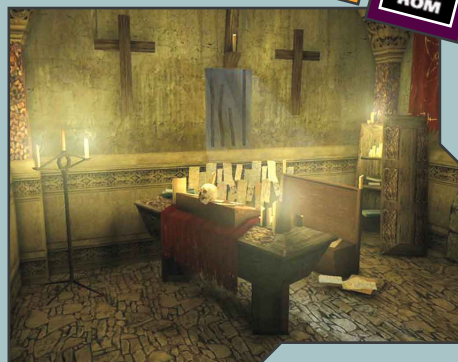
ORRORE DAI RACCONTI DI H.P. LOVECRAFT

Il genere horror, sia nei videogiochi che nei film, sta attraversando un periodo di transito: se una volta bastava mostrare un po' di sangue e qualche mutilazione per spaventare, oggi le cose sono ben diverse. I survival horror di tipo splatter ci hanno fatto saltare dalla sedia, è vero, ma è una paura nettamente differente da quella che può essere suscitata dalle fredde e angoscianti atmosfere di titoli come ***Project Zero*** che, oltre a stuzzicare le ansie più nascoste della mente umana, incornicia il tutto con una narrativa curata e diabolicamente geniale. ***Call of Cthulhu*** appartiene a questa rara schiera di giochi. Il nuovo capitolo della fortunata serie è sottotitolato ***Dark Corners of the Earth*** ed è di nuovo sviluppato dalla ***Headfirst Productions***; è una particolare avventura in prima persona, fatta a tratti di fasi esplorative ed enigmatiche e a tratti di frenetiche sparatorie alla ***Doom***. La splendida trama mette a dura prova la psicologia del giocatore, trascinandolo bruscamente in un intreccio di ansia e sgomento, emulando i racconti di ***H.P. Lovecraft*** a cui il gioco è ispirato. Vivremo la storia di ***Jack Walters***, un investigatore che, agli inizi degli anni '20, si ritrova coinvolto in una sanguinosa sparatoria tra le forze di polizia e una strana setta religiosa in un piccolo paese abbandonato. Riuscito ad infiltrarsi nel loro ritrovo, ***Jack*** scopre nella casa curiosi oggetti di tortura, ma la sua attenzione viene rivolta ad uno strano portale: senza alcun indugio, lo attraversa e… Da quel giorno perde la sua sanità mentale e viene rinchiuso in un'istituto psichiatrico; sei anni dopo riesce a riprendersi e, invaso da sfocati ricordi di quell'orribile vicenda, decide di indagare... L'originale gameplay accompagna a regola l'avventura: niente interfaccia classica degli fps, niente mirino o indicatori vari: tutto è come nella realtà, con un'ampia visuale da vivere passo dopo passo. Dovrete badare sia alla salute fisica, curando le ferite, che mentale, somministrandovi psicofarmaci per riprendere il controllo di voi stessi. Nei momenti di maggior panico, infatti, sentirete il cuore di ***Jack*** battere più forte, la vostra vista sfocarsi e i movimenti saranno ostici e impacciati proprio come se fosse in preda al terrore più profondo (e lo sarete davvero). Anche se il dettaglio grafico non è altissimo, l'impatto è comunque notevole e luci e ombre fanno il loro giusto lavoro. Se non volete saltare dalla sedia in preda al panico spegnete pure le vostre casse audio… gli effetti, le voci e le musiche sono degne dei migliori film! ***Dark Corners of the Earth*** è un'esperienza di gioco unica e inimitabile che non dimenticherete facilmente, un vero capolavoro di regia e tecnica dal coinvolgimento emotivo calamitante…la prossima volta che aprirete una porta, fermatevi… e ascoltate!

>>> Valerio "ZatamuS" Fusco

Headfirst
PUBLISHER: UBISOFT
GENERE: AVVENTURA
GIOCATORI: 1
ONLINE: NO

INFO

PC CD ROM

GRAFICA Il design di ambientazioni e modelli è davvero esemplare	88
SONORO Voci ed effeti da brivido... musiche da non dormirci	93
GIOCABILITA' Realistica e coinvolgente... vivrete in un film!	89
LONGEVITA' Storia abbastanza capiente, più livelli di difficoltà	85

+ Sceneggiatura egregia
+ Realismo a go go
+ Audio da... urlo!

- Minato da piccoli difetti tecnici
- Soffrirete a lungo di insonnia...

>>> GLOBALE Da diventare pazzi... bwawawa! **89**

Requisiti: Win 2000 / XP - CPU 1 GHZ - RAM 256 - HD 2.0 GB

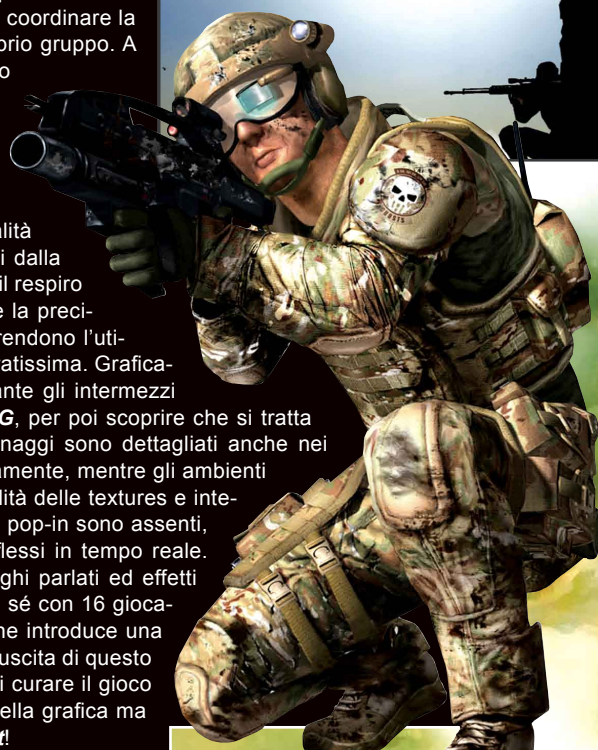
Xbox 360 | DISPONIBILE ANCHE PER >>> Xbox, PS2, Pc | SITO UFFICIALE >>> www.ghostrecon.com

ADVANCED WARFIGHTER GHOST RECON

IL FUTURO E' NELLE VOSTRE MANI...

L'attesa è finita! Uno dei giochi più anticipati per *Xbox 360*, ma rimandato sin dal lancio della console, finalmente vede la luce! E porta con sé non solo novità dal campo visivo: introduce grandi innovazioni nel genere, degne della *next-gen*. La storia è ovviamente curata dal grande ***Tom Clancy*** e vi mette nei panni del ***Capitano Scott Mitchell***, affiancato da un trio di ***Ghost*** che dovranno controllare lo svolgimento di un patto commerciale fra tre nazioni in ***Messico***. I problemi nascono quando un gruppo di ribelli uccide il ***Primo Ministro Canadese***, rubando armamenti pesanti e causando disordini nella città. Il vostro obiettivo principale è fermarli e salvare il presidente ***Messicano***, completando nel frattempo importanti sotto-missioni. Il titolo è basato sull'esecuzione di azioni militari tattiche, in cui coordinare la squadra per eliminare i nemici senza lo spargimento di sangue del proprio gruppo. A supporto della missione sono disponibili una serie di gadget ed ogni tipo di armamento desiderabile, senza contare che il vostro apparecchio di comunicazioni vi aggiornerà in tempo reale sugli sviluppi della missione. Gestire i compagni di squadra è molto intuitivo e gli ordini impartiti vengono puntualmente rispettati; inoltre l'***IA*** assicura che i membri del team non vadano allo sbaraglio di loro iniziativa ma si attengano sempre a quanto stabilito. Fulcro del gioco rimane il cecchinaggio, la cui modalità di mira e sparo è stata migliorata: per eliminare gli spostamenti causati dalla respirazione, sarà possibile trattenere il respiro per un intervallo di tempo e migliorare la precisione. Le missioni sono varie e comprendono l'utilizzo di mezzi in una città enorme e curatissima. Graficamente ***GRAW*** ha dell'incredibile: durante gli intermezzi vi sembrerà di assistere a filmati in ***CG***, per poi scoprire che si tratta dello stesso motore di gioco! I personaggi sono dettagliati anche nei più piccoli particolari e animati egregiamente, mentre gli ambienti spiccano per dettaglio poligonale, qualità delle textures e interattività. Inconvenienti negativi come il pop-in sono assenti, mentre abbondano effetti di luce e riflessi in tempo reale. L'audio è altrettanto curato, con dialoghi parlati ed effetti realistici. Online ***GRAW*** dà il meglio di sé con 16 giocatori in contemporanea (bot esclusi). Inoltre è disponibile il co-op online, che introduce una nuova storia e nuove mappe. Possiamo affermare che attendere per mesi l'uscita di questo titolo sia valsa la pena, visto che ha offerto agli sviluppatori la possibilità di curare il gioco all'inverosimile, dimostrando che il salto generazionale non si trova solo nella grafica ma anche nel concept e nel divertimento.. Ben fatto ***Ubisoft***!

>> Francesco "Ultimato" Verzola <<

UBISOFT PARIS
PUBLISHER: UBISOFT
GENERE: SPARATUTTO
GIOCATORI: 1-16
ONLINE: SI
INFO

GRAFICA	Vi sembrerà di trovarvi in mezzo alla guerriglia	94
SONORO	Effetti decisamente realistici e dialoghi in abbondanza	86
GIOCABILITA'	migliore e più vario dei precedenti episodi	94
LONGEVITA'	Moltissime modalità e opzioni, praticamente infinito	95

+ Coinvolgente e profondo
+ Le modalità online sono molteplici

- Può non piacere l'aspetto tattico

>>> GLOBALE 93
Pedro, mira el... cecchino!

Caratteristiche: supporta 480p, 720p, 1080i, Dolby Digital

SITO UFFICIALE >>> *www.rockstargames.com/midnightclub3* / DISPONIBILE ANCHE PER >>> PS2 **Xbox**

DUB EDITION REMIX

MIDNIGHT CLUB 3

"A MEZZA NOTTE SAI... CHE IO TI SFIDERO'"

Rockstar

PUBLISHER: TAKE 2
GENERE: GUIDA
GIOCATORI: 1 - 8
ONLINE: SI
INFO
XBOX

R*ockstar* colpisce ancora! Dopo il successo di *Midnight Club 3*, la storica casa americana ripropone su *Xbox* la terza iterazione della famosa serie di corse clandestine a prezzo budget. E il titolo è stato rinnovato con l'aggiunta di, udite udite, 24 nuovi bolidi, 25 nuove canzoni, e il remake del più difficile e spettacolare stage di ***Midnight Club 2***: parliamo di ***Tokyo***, per l'occasione rifatto e migliorato graficamente. Insomma, accendete i motori perché sta per inziare una sfida al limite della velocità, con sorpassi, scorrettezze e incidenti spettacolari... Chi già ha o conosce ***MC3*** si sentirà a casa: il nuovo gioco riconosce immediatamente i salvataggi del prequel e aggiunge contenuti senza modificare altro; potrete quindi affrontare il nuovo stage utilizzando le auto super-truccate che avevate preparato in precedenza. Per chi invece ha bisogno di avere una rinfrescata, la serie di ***MC*** pone il giocatore in una città dove gli ***illegal racers*** si riuniscono di notte ed organizzano corse clandestine (da qui appunto il titolo del gioco). La modalità principale è la ***Carriera***: inizieremo con una piccola macchina che potenzieremo con la vincita di gare o semplicemente guadagnando più denaro possibile. I veicoli selezionabili non si limitano alle auto ma sono presenti anche un buon numero di motociclette: tutti i mezzi sono su licenza con fattezze e nomi originali ed è possibile modificarli in ogni aspetto facendo visita all'officina. Fate attenzione però se cercate un titolo simulativo di quelli fedelissimi alla realtà! ***MC3*** è un gioco sostanzialmente *arcade*, scelta stilistica che si riflette non solo sulla guidabilità dei mezzi ma anche nella serie di *power-up* disponibili: sfruttare la scia dell'avversario permette un boost bruciante, è possibile inclinare l'auto su due ruote per evitare il traffico e attraversare passaggi angusti, si può spostare il peso del mezzo durante i voli per atterraggi perfetti e, più avanti nel gioco, si acquisiranno nuovi poteri esclusivi da applicare a determinate classi di mezzi. L'ottima ***IA*** vi darà filo da torcere: gli avversari guidano in modo molto aggressivo cercando scorciatoie e sfruttando gli errori del giocatore per arrivare alla vittoria. Dal punto di vista tecnico non ci si può lamentare: la grafica sfrutta a dovere l'***Xbox*** con un *framerate* ancorato ai *30fps*, mentre il reparto musicale, arricchito dalle nuove tracce, è più valido che mai. Insomma, questa è un'ulteriore possibilità per chi ha ignorato precedentemente questo titolo: prendetelo o tornate a giocare col triciclo!

Federica "Poccina" Imbroglia

GRAFICA Spreme a dovere l'Xbox in tutti i fronti	91
SONORO Eccellenti effetti audio, OST ancora meglio	95
GIOCABILITA' Adrenalina e coinvolgimento sono assicurati	92
LONGEVITA' Una città in più e nuove caratteristiche	92

+ Carriera, multi... vi durerà una vita
+ Varietà garantita dai power up

- Troppo arcade per i puristi del genere

>>> GLOBALE 92
Lasciate a casa la patente

Caratteristiche: supporta 480p, Dolby Digital 5.1

SITO UFFICIALE >>> www.konami.jp/gs/game/mgs/

PS2

Chi ha amato il terzo capitolo della saga, troverà questa nuova versione praticamente perfetta! Sono state aggiunte migliorie tecniche e novità nel gameplay! Come questo soldato, che vi sviterà il braccio con grande dovizia... ▶

▲ Combattimenti e mosse letali a palate: un po' di dialogo e sano confronto no, eh?

SUBSISTENCE
METAL GEAR SOLID 3

LO SPIRITO DEL DRAGO E' PIU' VIVO CHE

Metal Gear solid Subsistence, ossia come rendere una riedizione appetibile, anche per chi ha già spolpato e finito *Snake Eater*. Ebbene sì vecchi miei, i geniacci della Konami sono riusciti nell'impresa di migliorare un prodotto già di per sé eccezionale nella sua forma originale. I due dischi dell'edizione speciale dello straordinario titolo per ***PS2*** uscito lo scorso anno, sono carichi di chicche e spunti sicuramente degni di nota. Tanto per cominciare potrete rivivere la fantastica avventura ideata da ***Hideo Kojima*** con una visuale tutta nuova posta alle spalle del carismatico ***Snake***. Come potrete facilmente intuire questa prospettiva, oltre che infrangere un trend che si ripeteva dal primo capitolo per ***PSX***, regala al giocatore un coinvolgimento a 360 gradi assolutamente da provare! Oltre questa gustosa novità, ***Subsistence*** offre la possibilità di sfruttare le capacità (da noi forse ancora poco espresse - Ndr) online della console ***Sony***, portando ***Snake*** in rete e offrendo all'utente 5 diverse modalità di scontro, con un massimo di 8 giocatori e 12 diverse mappe estrapolate direttamente dal gioco. Tra le modalità più significative troviamo i classici ***Deathmatch***, ***Team Deathmatch*** e l'originale quanto ben riuscito "***Me against the world***", dove bisognerà celarsi nei panni di ***Snake,*** nel tentativo di eludere le guardie (veri giocatori e non semplici bot) per rubare un microfilm. Vi assicuro che farla in barba a veri praticanti di ***MGS*** vale il prezzo del biglietto... assolutamente esilarante! Se tutto ciò non fosse ancora abbastanza, aggiungete al minestrone le versioni complete di ***MGS*** e ***MGS 2: Solid Snake*** per ***MSX*** con tanto di restyling grafico, il ***Duel Mode*** che vi permetterà di rivivere in ogni momento le migliori sessioni e le fantastiche battaglie con i vari boss di ***Snake Eater***, e ancora ***Snake vs Monkey***, dove ve la vedrete con le dispettose ma simpatiche scimmiette provenienti direttamente da ***Ape Escape***, il livello di difficoltà aggiuntivo ***European Extreme,*** pensato solo per gli irriducibili, e ancora altre curiosità che non voglio svelarvi. Insomma, mi è venuto il fiatone (sembro il ***Baffo*** alla fine di una réclame) e avrei ancora qualcosa da aggiungere, se non fosse per lo spazio tirannosauro (come direbbe qualcuno), e pertanto mi trovo a concludere, consigliando vivamente, ai pochi che non hanno ancora avuto il piacere di godersi ***Snake Eater***, di accaparrarsi il titolone alla velocità della luce.

> Leonardo "Mikore" D'Ottavi <

Kojima Prod.

PUBLISHER: KONAMI
GENERE: AZIONE
GIOCATORI: 1 - 8
ONLINE: SI

INFO

PS2

GRAFICA Grandiosa sotto tutti gli aspetti: quasi perfetta!	94
SONORO Musiche d'effetto e doppiaggio spettacolare	96
GIOCABILITA' La nuova visuale dona linfa vitale al titolo	94
LONGEVITA' Online e bonus a non finire: proprio quello che mancava!	96

+ Online Mode
+ Tante modalità extra
+ Eterno

- Molti avranno già Snake Eater

>>> GLOBALE 95
Non si vive di sole serpi...

Caratteristiche: supporta Dual Shock, Memory Card, Surround, Dolby Pro Logic II

SONY: PS2 E PORTATILE
GAME BOY: SP - DS - MICRO
GIOCHI X TUTTE
LE CONSOLE E PC

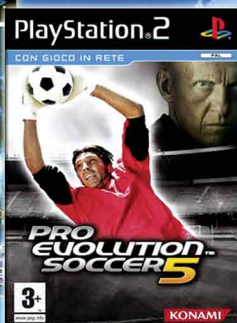
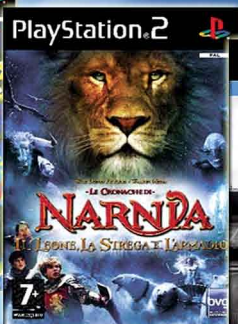
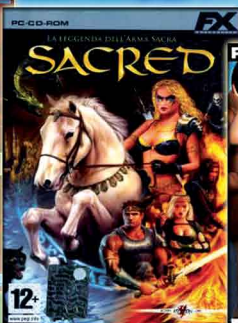
MOUSE

DISPLAY

TASTIERE

PC

STAMPANTI

PERMUTIAMO I VOSTRI GIOCHI

I NOSTRI PUNTI VENDITA:

NUOVA APERTURA IN VIA APPIA NUOVA!

VIA APPIA NUOVA 541/E
TEL 06 78.85.18.91
FAX 06 45.42.37.94
MARTEDÌ/SABATO
09:30/13:00 - 16:00/20:00
LUNEDÌ 16:00/20:00
METRO A COLLI ALBANI

VIA PUBLIO VALERIO 90/92
TEL / FAX 06 97.60.10.19
MARTEDÌ/SABATO
09:30/13:00
16:00/20:00
LUNEDÌ 16:00/20:00
METRO A GIULIO AGRICOLA

P.ZZA PONTELUNGO 3
TEL/FAX 06 70307231
MARTEDÌ/SABATO
09:30/13:00
16:00/20:00
LUNEDÌ 16:00/20:00
METRO A PONTELUNGO

VIA DELLA LUCCHINA 96
TEL / FAX 06 30.81.95.91
ORARIO CONTINUATO
10:00 / 20:00
DOMENICA APERTO
C. COMM.
LE GULLIVER NEGOZIO N°28

CIRC.NE OSTIENSE 190
TEL 06 51.60.52.12
MARTEDÌ/SABATO
09:30 / 13:00
16:00 / 20:00
LUNEDÌ 16:00 / 20:00
METRO B GARBATELLA

start IT 15.11

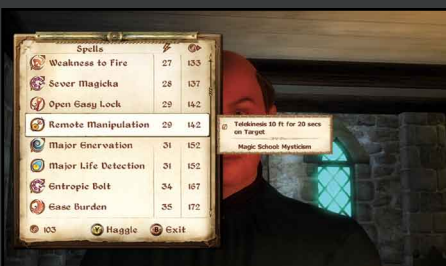
SITO UFFICIALE >>> www.elderscrolls.com / DISPONIBILE ANCHE PER >>> PC / Xbox 360

OBLIVION

QUANDO UNA SOLA ESISTENZA NON BASTA

Descrivere l'esperienza donata dai giochi *Bethesda* non è facile: sin dal primo episodio, *Arena*, proseguendo con *Daggerfall* e poi con *Morrowind*, la famosa casa ci ha catturato in un mondo affascinante, minuziosamente ricreato e dettagliato fino all'inverosimile, assorbendo completamente il nostro tempo e i nostri pensieri, fino a diventare praticamente un'esistenza alternativa. Grazie alle capacità offerte dalla tecnologia di quel tempo, ***Morrowind*** portò il coinvolgimento a livelli precedentemente impensabili, in un mondo enorme capace di offrire la sensazione di viverci dentro, con centinaia di persone bisognose di aiuto e la possibilità di agire nella più totale libertà. Quale migliore occasione dell'avvento della *next-generation* per tornare a far sognare il videogiocatore nel mondo di **Tamriel**?

L'OSCURO PORTALE DEL DESTINO...

Oblivion, Killer Application per *Xbox 360*, riprende i tratti salienti di *Morrowind* quali la libertà totale di azione, la profondità nella creazione del personaggio e nello sviluppo, portando ogni fattore a livello di eccellenza. Personalizzare il nostro alter ego all'inizio del gioco sarà una procedura molto importante e complessa: le caratteristiche del personaggio sono molteplici e dipendono dalla razza scelta, dal sesso, dalla classe e dal segno zodiacale sotto cui si è nati. La creazione è molto laboriosa e richiede un minimo di tempo per evitare di compiere errori irreversibili di cui pentirsi proseguendo nel gioco. E' fondamentale considerare cosa si vuole diventare e che le abilità cresceranno non con l'aumentare dell'esperienza come nei classici giochi di ruolo, ma con l'utilizzo prolungato delle singole skill. Una volta usciti dal tutorial vi accorgerete dell'immensità del gioco e della bellezza delle ambientazioni, delle opportunità di compiere missioni e di sentire nuove storie ovunque andiate. Il libro delle quest, uno degli elementi di *Morrowind* più criticati, è stato migliorato e reso più chiaro e leggibile, mentre la mappa è stata implementata di una comodissima funzione di spostamento rapido, capace di teleportarci in un istante in una locazione già visitata. La famosa ***Radiant IA*** mantiene le promesse con personaggi non giocanti che si incontrano e discutono di avvenimenti recenti: è addirittura possibile pedinarli e scoprire le loro abitudini e ritmi, vederli mangiare, allenarsi e persino uscire fra loro. Piuttosto che leggere decine di righe di testo, inte-

▲ La fisica di gioco è stata elaborata a livelli fino ad oggi quasi improponibili: gli oggetti si comportano come nella realtà, dalle tensioni e alle deformazioni... ohibò!

Caratteristiche: supporta 480p, 720p, 1080i, Dolby Digital

Le locazioni da visitare sono centinaia: peccato solo che stavolta il padrone di casa sia un tipo abbastanza burbero... ▶

A PROPOSITO DI OBLIO...

Nell'affollatissimo panorama degli Rpg sono poche le saghe che oggi possono vantare un impatto sui giocatori paragonabile a quello ottenuto dagli *Elder Scrolls*, e ancora meno sono quelle che hanno alle loro spalle un background di storia, geografia, miti e leggende che possa confrontarsi con quello creato in questi anni dalla ***Bethesda***. Per quanto slegati l'uno dall'altro, i titoli che compongono questa saga hanno sempre beneficiato di un curatissimo setting che, capitolo dopo capitolo, si è arricchito per sviluppare l'esperienza di gioco. La profondità dei giochi della ***Bethesda*** non è sbattuta in faccia al giocatore in modo prepotente: non c'è obbligo di saper usare tutte le skill proposte, non c'è obbligo di sfruttare tutte le possibilità di interazione, non c'è obbligo di fare tutte le quest presentate, né di leggere gli oltre 400 libri inseriti nel gioco, scritti da autorevoli narratori fantasy. Non c'è obbligo di nulla (o quasi), ma per chi vuole tutte queste cose sono lì, tenute insieme da un setting ricchissimo di informazioni che oggi vi presentiamo in forma molto sintetica in questo speciale. In tutti gli ***Elder Scrolls*** le divinità e i pianeti regolano il destino degli uomini; sono in tutto nove e lo spazio che gli uomini percepiscono, specialmente di notte, è l'interpretazione mortale per l'***Oblivion***, ovvero il niente, vuoto ed oscuro, che circonda il piano dei mortali. Ogni stella che è visibile nel cielo non è una vera stella, bensì è come se fosse un buco nel tessuto dell'***Oblivion*** stesso; questo comporta che le stelle siano equidistanti dalla ***Terra***, per cui le stelle "più grandi" non sono stelle più vicine, ma solo dei passaggi più grandi. Le costellazioni sono pertanto delle collezioni di accessi e solo tredici sono note: in ***Oblivion*** scegliere la costellazione legata alla propria nascita ci regalerà dei bonus su *stats* o delle abilità speciali. Ad abitare "*nell'Oblio*" ci sono esseri demoniaci, indicati dagli antichi ***Altmer***, come ***Daedre*** e quindi contrapposti agli ***Aedra*** come i ***Demoni*** sono contrapposti agli ***Dei***. Per ostacolarli nel loro intento preparatevi a sigillare i portali da cui le forze oscure tenteranno di avvelenare il mondo dei mortali, ma non sentitevi soli od impotenti: ricordatevi che lassù, c'è qualcuno che vi osserva ed è dalla vostra parte....

In collaborazione con www.vgenerations.it

Bethesda

PUBLISHER: TAKE 2
GENERE: RPG
GIOCATORI: 1
ONLINE: NO

INFO

ragire con un ***PNG*** sarà più semplice grazie alle opzioni parlate, con diverse risposte da selezionare per ottenere le informazioni desiderate. Non disperate se non siete grandi oratori, sappiate che i vostri interlocutori apprezzano particolarmente anche... la brillantezza dell'oro! Il sistema di combattimento è stato rimesso a nuovo: è possibile parare i fendenti del nemico premendo l'apposito tasto al tempo giusto, causando una perdita di equilibrio al proprio avversario, da sfruttare per infliggere ferite mortali. La gestione dell'inventario è ancora da migliorare: purtroppo il pad non ha tasti scorciatoia a sufficienza e selezionare determinati oggetti e magie risulta ancora macchinoso e un po' scomodo.

UN PANORAMA A 360 GRADI!

Dopo tanti mesi di attesa ed incertezze sulla realizzazione tecnica, siamo felici di comunicarvi che *Oblivion* mostra una grafica spettacolare, ben animata e fluida per la maggior parte del tempo: i personaggi sono dettagliati persino nelle espressioni facciali, gli ambienti ricreati perfettamente ed illuminati in modo sorprendentemente realistico; in genere il motore grafico si dimostra molto solido, perdendo fluidità solo nelle vaste zone aperte ed in presenza di molte persone, senza però minare l'esperienza di gioco. Il titolo sfrutta a dovere l'Hard disk della ***360***, se disponibile, per diminuire le attese da una locazione all'altra e per caricare in tempo reale il paesaggio durante i viaggi. Ciononostante, l'enorme mole di dati causa delle piccole perdite di frame durante i caricamenti e l'apparizione improvvisa all'orizzonte di elementi scenografici: un peccato, ma vista la qualità complessiva è difficile se non quasi impossibile chiedere di più. Altrettanto valido appare il comparto audio, con tonnellate di dialoghi parlati, colonna sonora evocativa ed effetti sonori impressionanti. Insomma, il coinvolgimento audio visivo è assicurato! Si vocifera che la longevità sia superiore alle 200 ore di gioco e considerando il tempo che abbiamo impiegato per i test, i molti presupposti e i precedenti della serie non abbiamo dubbi a riguardo! Candidato come gioco dell'anno, ***Oblivion*** vi terrà occupati per molto, molto tempo, a tal punto che non avrete bisogno di altro...

■ Claudio "Tor Landeel" Fortuna

▲ Una nuova location! Un'intera valle da scoprire ed esplorare da cima a fondo: sarà contento il cavallo...

GRAFICA Mastodontica, bellissima a parte rare incertezze	95
SONORO Vi sembrerà di essere tornati al medioevo	94
GIOCABILITA' Credeteci: non esiste niente di più coinvolgente	96
LONGEVITA' Immenso... è probabile che non comprerete altri giochi!	98

+ Appassionante e splendido da tutti i punti di vista.
+ Quasi senza fine!

- Sporadici problemi di fluidità

>>> GLOBALE 97
Un lungo sogno virtuale!

>> Tutte le hit delle console portatili <<

HAND GAMING

A cura di Riccardo "Riki" Fusco

Street Fighter Alpha 3 MAX

Forse non dovrei neanche recensirlo un gioco con questo titolo… forse già il termine *Street Fighter* dice tutto: anni e anni passati a smanettare cabinati da bar e consumare i pad di tutte le console, perché senza i *"Lottatori della Strada"* il genere dei picchiaduro non sarebbe quello odierno, ma un grattacielo a cui mancherebbe la base. Come per ogni tradizione che si rispetti, quasi un tesoro di famiglia tramandato da padre in figlio, ecco la versione per il portatile di casa ***Sony*** e di certo ne vedremo delle belle con questo ***Street Fighter Alpha 3 Max***. Puntando sulla versione con maggiore varietà di mosse e con una giocabilità unica e irraggiungibile, i ragazzi della ***Capcom***, dopo essere passati dal ***Saturn*** al ***GBA***, deliziano con questo capolavoro i numerosi fan della ***PSP***, non nascondendo purtroppo qualche difettuccio proveniente sia dalla grafica, che risulta non adattata alla versione corrente, sia nel fatto che i tasti usati (ben 6 come tutti sappiamo) risultano poco giocabili e non molto pratici per la ***Sony*** portatile. A questo dobbiamo aggiungere, ahimè, anche l'impraticabilità della croce direzionale che non ci permette tanto facilmente di effettuare alcune super mosse a disposizione tanto facilmente. A parte questi magri incomodi vanno rilevate le molteplici opzioni che scatenano letteralmente il giocatore: oltre al classico ***Arcade***, dove andremo ad affrontare vari avversari in giro per il mondo, avremo il ***World Tour*** dove potremo potenziare il nostro personaggio affrontando infiniti nemici. Combatteremo nel ***Survival*** o del ***Dramatic Battle*** dove addirittura verremo sfidati 1 contro 2, lottando con la barra della ***super*** sempre piena. Ma la vera novità di questa versione è la ***Variable Mode*** dove si potrà giocare con un ***Team 2 vs 2*** e cambiare personaggio quando si vuole durante lo scontro. Vedendo gli stili di combattimento presenti, la grafica dettagliatissima, il sonoro da urlo e considerando che in 2 l'aggettivo ***Eterno*** è più che azzeccato, ho solo una considerazione da fare… ***Shoryuken***!!!

Tetris DS

Chi sta leggendo il titolo del gioco in questione sicuramente si chiederà se siamo nel 2006 o se siamo finiti in un passato ormai remoto dove, accompagnati dal motivetto più bello e famoso del mondo dei videogiochi, dovevamo completare, con dei blocchi opportunamente incastrati, gli stage sempre più veloci che il cabinato da bar ci proponeva. Di questi tempi la ***Nintendo***, colma di giochi altamente originali, ha deciso di puntare su un vecchissimo mito che sicuramente conosciamo tutti; con la sua solita maestria ha dato alla luce un nuovo episodio di ***Tetris*** per ***DS***. A parte la classica versione del suddetto gioco, la casa di ***Kioto*** ci mette a disposizione 5 nuove modalità: ***Mission***, in cui dovremo superare degli obiettivi entro un certo tempo limite; ***Touch***, in cui occorrerà spostare dei blocchi posti all'apice della pila con l'aiuto del pennino stando attenti a non far cadere determinati pezzi che potrebbero limitare i nostri movimenti; ***Push*** in cui si sfiderà l'***IA*** o un amico (grazie al ***Wi-Fi***) cercando di ostacolare l'avversario in tutti i modi; in ***Catch*** invece si dovranno agguantare i pezzi in caduta, cercando di farli esplodere per cumulare punti; infine c'è il ***Puzzle Mode***, in cui saranno disponibili 200 livelli da completare. Sebbene la grafica sia al di sotto delle capacità del ***DS***, assistiamo ad un *gameplay* perfetto, arricchito da un accompagnamento audio strabiliante; se poi pensiamo a quanto impiegherete per finire tutte le modalità e che in multi ci verrà la barba bianca a furia di giocarci, non ci resta che una cosa da fare: ringraziare ancora una volta mamma ***Nintendo*** e correre a perdifiato dal negoziante di fiducia.

Grafica 79	Giocabilità 93	90
Sonoro 92	Longevità 94	GLOBALE

Tales of Phantasia

Di nuovo una trasposizione e questa volta dall'antico Super Nes! Di nuovo un gioco di ruolo e di nuovo un capolavoro: a fine marzo sbarca sull'Advance nientepopodimeno che ***Tales of Phantasia***. Uscito sul 16 bit della ***Nintendo*** e migliorato con la versione ***PSX***, ha tutti i presupposti per giocarsi la leadership degli Rpg con qualsiasi titolo uscito in contemporanea. La versione ***GBA*** è un mix tra le due versioni, dalle quali è stato ripreso lo stile grafico e le varie animazioni, con l'aggiunta di qualche miglioria sparsa qua e là. La storia si svolge attorno ai due protagonisti principali, ***Cless*** e ***Mint***, a cui si aggiungono l'arciere ***Chester***, la maga elfa ***Arche***, lo scienziato magico ***Kalrth*** e infine ***Suzu*** la ninja; i quattro eroi si ritrovano insieme per scoprire il mistero della misteriosa forza maligna chiamata ***Dhaos***. E' veramente un peccato che un gioco simile sia rimasto per molti anni precluso al mercato occidentale; e lo si vede già dalle prime battute, quando l'atmosfera e la grafica si impossessano di noi così come gli intrecci della storia, coinvolgente e mai scontata; il tutto accompagnato da un sonoro ricco ed evocativo. Lampi di classe, poi, sono offerti senza sconti dai programmatori della ***Namco***, come la possibilità di nutrire i personaggi con dei pasti da preparare o lo stile dei combattimenti che vengono interpretati a seconda dell'arma; la distanza di attacco, infatti, può essere attentamente calcolata e il tutto appare ben condito dall'osannante presenza di combo da effettuare, per creare problemi ai nemici in maniere molto diverse. E' vero, sono mesi prolifici per gli ***Rpg***, ma più che la quantità conta la qualità... e ***Tales of Phantasia*** sotto questo punto di vista porta la bandiera!

Grafica	91	Giocabilità	93	92
Sonoro	92	Longevità	92	GLOBALE

CIVILIZATION

Quando si parla di strategici a turni è impossibile non ricordare *Civilization*, uno dei migliori giochi del passato e pietra miliare nella storia dei videogiochi, che ha consacrato per sempre il nome di ***Sid Meier*** alla gloria. Per chi non lo conoscesse, ***Civilization*** vi mette alla guida del vostro popolo a partire dalla fondazione della capitale del vostro regno, prima tappa verso lo sviluppo e la conquista. Con l'espansione dei dominii, la vostra gente avrà la possibilità di migliorare le proprie conoscenze e di scambiarle con i paesi vicini, per raggiungere tecnologie inedite e accedere alle ere successive. Contornate tutto con alleanze o guerre con i vostri vicini di casa e il quadro sarà completo! La notizia della conversione di ***Civilization II*** per ***N-Gage*** è stata accolta con molta freddezza: ***Atari*** e ***Gryphondale***, che hanno curato il port, sono però riusciti nell'impossibile, adattando il gioco originale alle piccole dimensioni; la grafica è molto funzionale e il sonoro ridotto ai minimi termini, ma quello che conta, vale a dire giocabilità e longevità, è qui a portata di tasca. ***Civilization*** non si presta a partite occasionali: una sessione decente dura almeno mezz'ora e non è consigliato sospendere il gioco e riprenderlo successivamente, in quanto avrete bisogno di grande concentrazione per raggiungere tutti gli obiettivi preposti. I fan di ***Sid Meier*** dovrebbero acquistarlo ad occhi chiusi, gli altri invece dovranno scontrarsi con un'interfaccia a prima vista poco intuitiva, una scarsa realizzazione tecnica e un sistema di gioco complesso. Se siete appassionati del genere questi problemi non vi toccheranno minimamente... parola di conquistatore!

Grafica	70	Giocabilità	85	84
Sonoro	50	Longevità	95	GLOBALE

>>> Inviateci le vostre recensioni. Noi le pubblicheremo! <<<

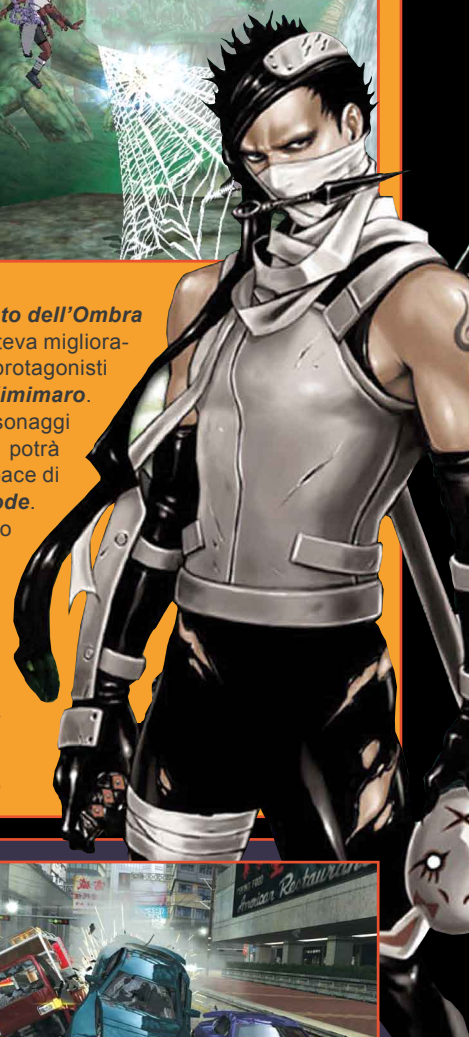
SPAZIO AI LETTORI!

Pubblica online le tue recensioni sul sito: www.gameplayer.it

NARUTO GEKITOU NINJA TAISEN 4

ARDE LO SPIRITO DELLA FOGLIA!

Naruto debutta in Giappone nel lontano 3 ottobre 2002, ideato dal maestro *Masashi Kishimoto*, che deve gran parte del successo del fumetto a *Shonen Jump*, una rivista che tutti abbiamo sentito nominare (certo, se siete appassionati!). L'ultimo capitolo della serie dei picchiaduro della ***Tomy*** su ***GC*** presenta pochi extra rispetto al prequel; una piccola novità è il menù, molto più semplice da capire con le varie sezioni divise accuratamente, che appare comprensibile anche a chi non conosce il giapponese. I tasti che servono per effettuare le mosse non sono cambiati, ma questo non è un problema dato che erano già perfetti quelli di prima, vista la loro semplicità e immediatezza. Dunque non è cambiato quasi niente, a parte il fatto che potrete interrompere una serie di combo premendo il tasto Y. Dopo aver completato il gioco nelle varie missioni, sarà possibile avere a disposizione nuove incredibili mosse, come il ***Garuga*** di ***Kiba***, i proiettili di sabbia di ***Gaara*** e la tecnicha dello ***Strangolamento dell'Ombra*** di ***Shikamaru***, e tante altre mosse. La grafica non è stata migliorata più di tanto: lo stile in fondo non si poteva migliorare, quindi è stata lasciata come era prima. Grande novità invece nei personaggi: sono stati aggiunti molti protagonisti della serie, tra i quali ***Kabuto***, il quartetto del suono e ***Kimimaro***. Saranno disponibili inoltre versioni alternative dei personaggi che già conosciamo, come ad esempio ***Sasuke***, che potrà usare la tecnica del sigillo maledetto, e ***Naruto***, capace di trasformarsi in ***Demone*** della ***Volpe a Nove Code***. Le missioni, che nel capitolo precedente erano all'incirca 30, sono più di 300! Ovviamente non si tratta semplicemente di incontri ma di vere e proprie azioni particolari: in alcune dovrete sconfiggere l'avversario usando la mossa speciale, in altre usando tecniche specifiche e, in altre ancora, resistere al nemico e aspettare che il tempo scada. Insomma un buon gioco, dedicato a tutti gli appassionati!

>>> Luca "Neji_H" Lojacono

Cheat & Soluzioni

BURNOUT REVENGE

Ottieni lo score THE TERMINATOR
Completa ogni evento Eliminator con almeno un Perfect

Sblocca la EA GT RACER
E' sufficiente completare le tre missioni Jet, Wave e Storm

Sblocca la NIXON SPECIAL
Completa la Eastern Bay's Challenge

Xbox 360

GAME MAIL

>> Quoppereffe Risponde!

Scrivete a: *redazione@gameplayer.it*
Sito internet: *www.gameplayer.it*

◀ Ghouls'n'Ghost - Capcom (1988) < < <

Vuoi collaborare con GAME? Scrivi i tuoi articoli nello spazio Recensioni dei lettori nel nostro forum: i migliori saranno pubblicati! L'iscrizione è completamente gratuita e veloce.... che aspetti? www.gameplayer.it

Chambarà! Da quando abbiamo pubblicato l'articolo su games e anime, qui non si ascoltano altro che sigle tv. Ve lo ricordate l'Invincibile Shogun? Eh, ve lo ricordate? Proprio quell'innocuo vecchietto che girovagava in giro per il Giappone medievale (cioè cinquant'anni fa)! Finiva sempre nelle mire di briganti e bande criminali, salvo poi scamparla ogni volta che lo spadaccino Shuke si ricordava di svelare la sua vera identità, mostrando a tutti il simbolo del grande Mitsukuni Mito. In sintesi, la morale di questa storia è: una rondine non fa primavera. O forse era un'altra ma non c'è più spazio. Ci si vede in Giappone! »» QUOPPER ««

CONTINUATE COSI'

Davvero complimenti per la rivista. Sono uno studente universitario e ogni volta che esce il nuovo numero di ***Game*** lo leggo tutto d'un fiato tra una lezione e l'altra. L'idea poi di mettere online i numeri precedenti è fantastica. Quindi vi ringrazio per il lavoro che fate e spero che continuerete sempre così.

Matteo - email

*Oh **Matthew**! Grazie un mondo per i complimenti, era quello che ci voleva dopo aver ascoltato la sigla dello **Shogun**. Diciamo che stiamo ancora agli inizi e che, con licenza parlando, dobbiamo ancora acquisire molti punti esperienza. Continuare sempre così? Significa non arrivare a domattina per la fatica ma ci proveremo. Alla prossima... ah, dimenticavo: se leggi **GAME** tutto di un fiato, cerca di respirare almeno una o due volte, male non farà!*

A PROPOSITO DI GP2X

Ciao ragazzi, avete mai sentito parlare della console portatile chiamata ***GP2X***? È una console coreana uscita a ottobre 2005. Ancora non ci sono molti giochi e il target di utenza è un po' particolare: ognuno ha la possibilità di sviluppare software e ci si possono far girare emulatori di ***GameBoy***, ***C64***, ***Amiga***, il mitico ***MAME***, ***Super-NES***, ***PlayStation*** e altri. Penso che farla conoscere anche qui in Italia possa essere interessante per i lettori. Cmq, complimenti a tutti gli articolisti, siete davvero bravi, ciao.

Luca - E-mail

*Più che articolisti, presto saremo alcolisti visto lo stress. A parte gli scherzi, questo è un lavoro che ti diverte molto soprattutto quando non lo fai. Ma passiamo a cose serie e parliamo di giochi: conosco bene la **GP2X**; in Asia le console portatili dalle prestazioni notevoli non sono una novità ma bisogna ammettere che la potenza di questa macchinozza è davvero ragguardevole, sia per le funzionalità (può essere usata come lettore **MP3**) che per i giochi veri e propri. Ma la caratteristica più interessante è proprio la capacità di leggere gli emulatori, anche se utilizzandoli in maniera impropria si rischia di avvicinarsi alla pirateria... Purtroppo il poco spazio a disposizione non ci permette di pubblicare recensioni dei titoli, poco diffusi, ma non è mai detta l'ultima! Ciaux!*

MESSAGGI DAL FORUM!

VENDO / CERCO / SCAMBIO...

■ *Salve a tutti i player di Roma! Cerco Monkey Ball 2 per GameCube, thanks to all!*

Jet-Law - Forum di Game

OPINIONI & COMMENTI

■ *Vi scrivo solo per complimentarmi per l'iniziativa: mettere online la rivista e offrire la possibilità di stamparla è proprio azzeccata. Gioco dall'età di 6 anni e ne ho 31, ma mi piace ancora leggere su cartaceo. Un consiglio: mi concentrerei su aspetti meno curati da altre riviste, tipo le news... E sarebbe interessante un piccolo tutorial che spieghi come configurare le partite lan in multiplayer...*

Pibe - Forum di Game

IL SONDAGGIO DI GAME

Quale Rpg online preferite?

WORLD OF WARCRAFT	28%
GUILD WARS	72%

In rete circola il dibattito sull'uso improprio della parola MMORPG in riferimento a Guild Wars. Poche chiacchiere! Sarebbe come dire che Fatal Fury non era un vero picchiaduro 2D perché si usavano più piani di combattimento o che Soccer Brawl non apparteneva al genere calcistico per via dei super tiri e delle allegre mazzate. In entrambi i titoli del sondaggio orde di bambocci vanno in giro a combattere nemici, acquistare e vendere armi, chiacchierare tra loro, organizzare feste e, ehm, concorsi di bellezza (questo forse lo facciamo solo noi). Ma sono entrambi gran giochi! Oki Doki!

Tornei, amici, sondaggi, scambi... iscrivetevi alla nostra community! www.gameplayer.it

Ed ecco la suoneria di GA per il vostro cellulare:
NOKIA RTTL: d=4,o=5,b=112:8a4,32p,16b4,16p,2c,16p,8a4,32p,16b4,16p,2c,16p,8b4,32p,16c,16p,d,32p,8g.4,16c,16b4,2a4 NOKIA COMPOSER: *Tempo: 112 - 68, 088*, 78, 0*, 1999*, 0888, 688**, 088*, 78, 0*, 1999*, 0888, 788**, 088*, 18*, 0, 299, 0888, (hold 5)8**, 18*, 7**, 6999*

SEGA - Anno 1991
E' finita la pace: tornano i mitici eroi dell'Ascia d'Oro... preparate le armi!

GOLDEN AXE 2

IL MEDIOEVO FANTASY AI TEMPI DEL SEGA MEGADRIVE...

Una volta era così: prendevi un cavaliere cattivo, un re rapito, un'*Ascia D'Oro* e avevi una storia bella e pronta: eccoci dunque a parlare di *Golden Axe 2* per *Mega Drive*, *"affetta & randella"* di quelli seri. Malvagio di turno era *Dark Guld*, campione di simpatia che aveva deciso di conquistare il mondo nella maniera più intelligente e veloce possibile: prendendo possesso della famosa e potentissima ***Ascia d'Oro***, appartenuta al ***Regno di Kirya*** da infinite generazioni. E' però probabile che l'utilità di tale arma si sia persa nei tempi del mito, visto nessun cattivo della serie che se ne sia impadronito sia poi riuscito a fare una bella fine... In sintesi, questa è la trama di ***GA2***, la stessa del primo e terzo capitolo: segno che lo sceneggiatore era utile alla produzione quanto l'Ascia ai cattivi. Il gioco comunque era un clamoroso ***schiaccia-ossa***, pubblicato talmente tanto tempo fa che l'ambientazione doveva ispirarsi al periodo corrente; protagonisti indiscussi, nonché unici, erano tre valorosi guerrieri: il barbaro ***Ax***, grande guerriero storicamente in ritardo (le invasioni erano finite tre secoli prima), il possente nano minatore ***Gilius "Testa di Fulmine"***, noto per avere una testa particolarmente dura (ma non quanto quella dei ladri di asce), e la poderosa valchiria in bikini ***Tyris*** (un applauso). Tutti uniti per sconfiggere quel birbante di ***Dark Guld***, difeso da orde di mostri uno più grande dell'altro, stregoni, draghi e quant'altro. Quant'altro? Molto direi. Durante il corso dell'avventura era possibile aiutare poveri contadini in difficoltà, cavalcare grifoni e accartocciare i nemici come se fossero carta velina; e come non parlare dei maghi, veri e propri miti per tutti gli amanti della serie? Questi ultimi (ultimi di nome e di fatto) viaggiavano per i vari livelli trasportando testi magici, che potevano essere ottenuti calciandoli simpaticamente, anche se confesso che io li calciavo indipententemente dal prezioso carico; a seconda del numero di testi si potevano evocare differenti tipi di magia, ottenendo interessanti combinazioni da sperimentare sulle spalle degli sventurati avversari. Difficoltà e giocabilità erano molto calibrate e il gioco si rivelava una sfida avvincente anche dopo averlo terminato; il comparto sonoro poteva vantare musiche davvero notevoli, di grande atomosfera in ogni situazione: segno che il compositore non era di seconda mano come lo sceneggiatore. I comandi a disposizione erano molteplici ed era sempre un grande piacere prendersi cura dei nemici con combo lente ma lunghe quanto un treno (del quale condividevano anche lo stesso impatto). In definitiva, ***GA2*** può esser annoverato ancora oggi tra i migliori esempi del genere; inoltre ci insegna che tutti i problemi e i conflitti del mondo possono essere risolti semplicemente scendendo in strada e calciando i passanti. Insomma un pezzo raro, di quelli che non dovrebbero mancare a nessuno... neanche ai collezionisti di asce. Come si dice: lascia l'ascia e accètta l'accétta...

MUSICA IN RETE! La colonna sonora delle trilogia di ***Golden Axe*** può essere ascoltata in formato ***midi*** dal sito ***www.vgmusic.com -*** Il download è completamente libero e gratuito e non servono registrazioni... ***enjoy!***

Cartoon day

www.cartoonday.it

GENTE DI CARTOONIA
TALK SHOW
con:
Mazzotta_Watanabe
Perino_Spagnulo
Passepartout
Raggi fotonici

TORNEO DI CALCETTO
HOLLY E BENJI

COSPLAY

MOSTRE

CONCERTI:
Raggi Fotonici

ANTEPRIME:
Clic e Kat
Ratman
Lamu'
Amici

BORGO RAGAZZI DON BOSCO
VIA PRENESTINA 468
ALTEZZA VIA P. TOGLIATTI

SABATO 22 APRILE

CON LA PARTECIPAZIONE DI :